Número 17 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.

MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • GAME GEAR



MEGA force

la revista de los juegos SEGA

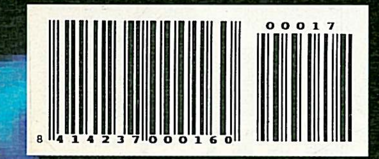


MEGADOSSIER
Flashback

PREVIEWS
Rocket Knight
Technoclash

MEGARREPORTAJES
US Gold
Core Design

ZAPPINGS
André Agassi Winbledon
Micro Machines
James Boond oo7



REGALAMOS UN MEGA-CD



TU MEGA DRIVE
M

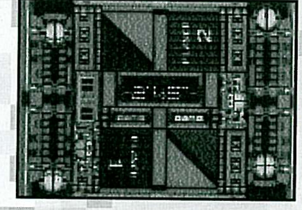
10
5
0
VOLUME
ON
OFF
POWER
RESET
16-BIT
POWER
ON
MEGA DRIVE SEGA

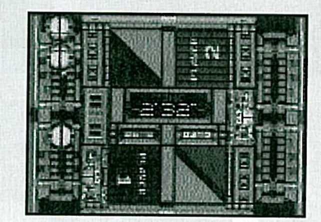
Unitros

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

Nº 17

SEPTIEMBRE





MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Director General: Luis Martínez Ruiz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: J.Lázaro e Iván Margot
Autoedición: Mario Ruiz

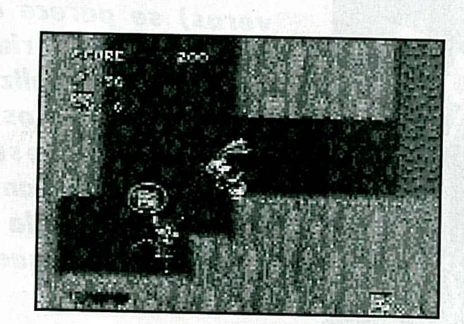
Redacción, Administración y Publicidad:
C/Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona
Tel.(93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 87

Publicidad:
José González Voces

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Deposito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

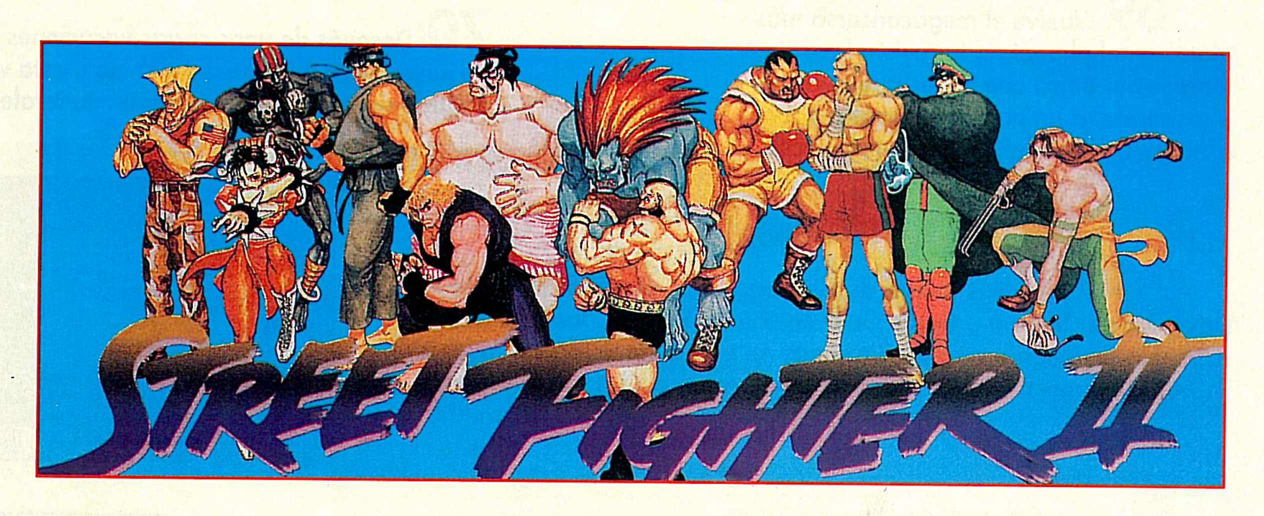




STREET FIGHTER 2 (la película)

Capcom USA lo ha confirmado. Los doce personajes de su más reciente y fulgurante éxito, Street Fighter II, van a pasar a la gran pantalla.

Ryu, Ken, Guile, Blanka, Chun Li, Dhalsim y el resto de los combatientes que integran la plantilla de este verdadero mito entre los juegos de peleas callejeras pronto se verán convertidos en personajes de carne y hueso por obra y gracia de la industria cinematográfica. No es la primera vez que un juego se lleva a la pantalla (recordad a Super Mario Bros.), pero de lo que estamos seguros es de que tendrá un éxito muy superior al conseguido por el pequeño fontanero a poco que se esfuercen los productores de la película.



Pressman Films, compañía responsable de cintas como Wall Street, Hoffa o Conan el Bárbaro, será la encargada de la producción, pero todavía no hay más detalles sobre los actores que la protagonizarán (aunque se habla mucho de Jean Claude Van Damme para el papel de Guile).

La acción está garantizada, entre otras cosas por la presencia como guionista de Steven de Souza, quien fue el responsable de los guiones de La jungla de cristal y La jungla 2, ambas interpretadas por Bruce Willis, y de Comando y Perseguido, dos películas protagonizadas por Arnold Schwarzenegger.

Sega lanza una consola para los más pequeños

Sega ha presentado una nueva consola destinada a los más pequeños de la casa. Orientada hacia niños de entre tres y ocho años, la consola Pico (ese es su nombre, de veras) se parece mucho a esos juguetes llamados "mi primer ordenador" o algo similar. Está realizada en vistosos colores para atraer a los niños, quienes podrán seleccionar respuestas acertadas o personajes mediante un lápiz óptico.

Se conectará a la televisión, pero también incluye una pequeña pantalla. Ya está en las tiendas japonesas y se espera que llegue a los almacenes europeos a principios del próximo año. Su precio estará rondando las 20.000 pesetas y los cartuchos costarán unas 5.000 pesetas.

Avalancha de cartuchos de fútbol

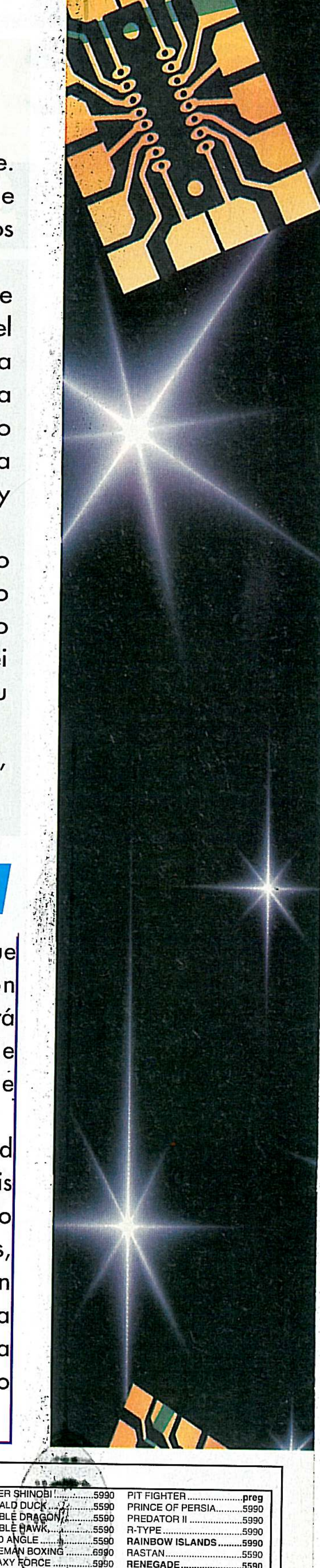
Hace algún tiempo, apenas existían juegos de fútbol de una cierta calidad para la Mega Drive. Luego llegaron World Cup Italia '90 y Euro Club Soccer, aliviando un poco la sequía de cartuchos de este deporte. Más tarde, llegaría el Super Kick Off y las aspiraciones de muchos de los aficionados al deporte rey se vieron satisfechas.



La noticia ahora es que varias compañías se disponen a presentar nuevos títulos basados en el balompie. Aprovechando que en 1994 se celebra el Campeonato del Mundo en Estados Unidos, la próxima temporada verá la aparición de cinco (quizá más) juegos de fútbol. Los cartuchos que ya tienen nombre son Ultimate Soccer, Goal! y Sensible Soccer.

Además, Electronic Arts también tiene escondido un as en su manga en forma de juego revolucionario y Accolade ha firmado un acuerdo con el mejor futbolista de todos los tiempos, O Rei Pelé, para crear un juego basado en su figura y su leyenda.

Así que los forofos del deporte del balón redondo están de enhorabuena. Atentos a Ultimate Soccer, del que se cuenta, entre otras maravillas, que permite jugar simultáneamente a ocho participantes.



Prueba en Canadian los mejores Fórmula 1

Los centros Canadian están llevando a cabo, durante las tres primeras semanas de este mes de septiembre una curiosa y novedosa promoción. Todos los que vayan a las tiendas Canadian podrán jugar con la versión preliminar de uno de los cartuchos que más darán que hablar este otoño. el F1.

El juego F1 de Domark, uno de los mejores cartuchos de simulación automovilística jamás desarrollado es el centro de la promoción y la idea es que los aficionados puedan conocer el programa antes de que se ponga a la venta.

En la red de tiendas de Canadian todos vosotros podéis jugar una partida con el F1. La puntuación conseguida será anotada en un certificado especial y las enviará por Canadian, en colaboración con Sega España, a las oficinas centrales de Domark, donde se hará un listado con los mejores resultados. Las diez puntuaciones más altas recibirán como premio una bolsa con material de Fórmula 1 (camisetas, gorras, maquetas de coches, etc.). El participante que consiga la mayor puntuación recibirá un super kit de lujo y podrá pasar un día con el piloto de Fórmula 3 Christian Horner e incluso de conducir su coche.

De modo que ya lo sabéis; pasad por la tienda Canadian que tengáis más cerca y probad este nuevo simulador de conducción. Además, la organización regala un montón de kits de pedales para la Mega Drive, así que no te pierdas esta oportunidad única y recuerda: sólo las primeras semanas de este mes.



SEGA Y LA CONSOLA DE 32 BITS

De momento sólo es un proyecto conocido con el nombre de Saturno, pero pronto será una realidad. Los ingenieros de Sega están trabajando en una nueva consola que superará ampliamente las capacidades de la actual Mega Drive.

Se trata de una consola de 32 bits (el doble de potencia que la Mega Drive) que incluirá un lector de CD ROM y que se espera que esté en el mercado a finales del próximo año. Entre sus características estarán una serie de chips de nuevo diseño que facilitarán los procesos de creación de imágenes y realidad virtual, una gran capacidad de gestión de memoria RAM y una paleta de colores que alcanzará las decenas de miles de matices.

Sega ya ha confirmado oficialmente que el desarrollo está en marcha, por lo que podemos empezar a pensar en lo que se podrá hacer con esta maravilla tecnológica. Las razones por las que el lanzamiento se retrasará hasta finales de 1994 están muy relacionadas con los costes de producción que impiden, de momento, ofrecer este producto a un precio razonable.



Aunque será radicalmente distinta en el aspecto técnico, la superconsola de 32bits tendrá con toda probabilidad un diseño muy similar al del nuevo MegaCD 2.

Los próximos meses se presentan muy animados, con las nuevas máquinas de 3DO, Atari, Sega y Action Gamemaster.

Sega y Nintendo en una misma consola

Muchos de vosotros dudáis entre comprar una máquina Sega o una Nintendo. Las opiniones sobre qué consola es la mejor están muy divididas y la lucha entre Super Mario y el erizo Sonic está siendo muy dura desde hace varios años. Pues bien, dentro de poco podréis dejar de preocuparos sobre este tema. Para el próximo mes de septiembre se ha anunciado el lanzamiento, en Estados Unidos, de una nueva consola que combina lo mejor de ambos mundos.

La Action Gamemaster es una consola portátil con una pantalla de cristal líquido de color de 4 pulgadas (parecida a la de la Game Gear) que también se puede conectar a la televisión. Lo mas interesante de este nuevo modelo es que puede funcionar con cartuchos de Mega Drive, Super NES, Master System y NES.

¿No lo creéis? Pues es cierto, de hecho ya hay planes para su comercialización en Europa. En Gran Bretaña costará unas 150 libras (cerca de 30.000 pesetas) y se venderá con todos los cables y adaptadores necesarios para su funcionamiento.

Los problemas pueden llegar de las casas fabricantes de los sistemas originales, Sega y Nintendo, que probablemente no vean con buenos ojos este aparato y traten de impedir su venta.

Night Trap: un juego polémico

Todavía no se han apagado los ecos de la polémica sobre la epilepsia y las videoconsolas, cuando se desata una nueva lucha. Esta vez se discute la necesidad de que los juegos de consolas sean sometidos a una censura previa que limite las escenas de violencia y otras que puedan afectar a los niños.

Night Trap es el título del juego de Sega que ha dividido a la opinión pública británica. Para unos este juego de Mega CD es "más un sucio vídeo que un juego" y proponen que sus creadores sean castigados de alguna forma y que los compradores del CD se vean obligados a dar su nombre y dirección. También se defiende la aprobación de una ley "contra este tipo de juegos que alientan a la gente as lisiar, mutilar y asesinar".



Para muchos Night Trap es un juego que combina la acción, la violencia y la polémica a partes iguales.



Por su parte, Nick Alexander, jefe europeo de Sega, considera que este juego es "extraordinario" y no le ve ningún inconveniente ya que no incluye escenas de "contenido pornográfico o explícitamente violentas". Sin embargo, ha manifestado que, junto al resto de la industria de los videojuegos, Sega está considerando la introducción de algún tipo de sistema de autoregulación para evitar casos como este.

Uno de los principales motivos que han causado este problema es que Niht Trap aprovecha las posibilidades de almacenamiento del CD e incluye más de media hora de video de personajes reales, de forma que muchas de las acciones del juego no las llevan a cabo personajes de animación sino personas reales, dando mayor realismo a las escenas.



Viaje al centro de una em

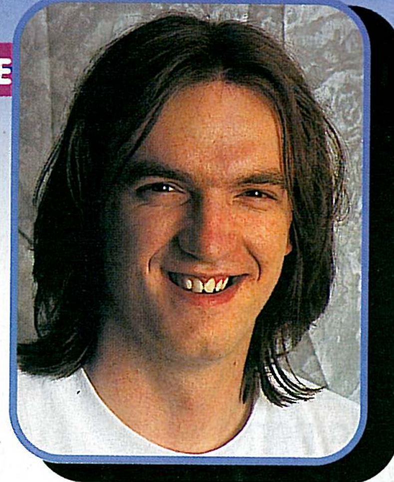
Fundada en 1988 por Jeremy Smith, Core Design Limited ha llegado a ser una de las mayores desarrolladoras en Europa. Sus primeros éxitos no se hicieron esperar; títulos como Rick Dangerous 1 y 2 para microordenadores fueron calificados varias veces como "juegos del año" por la Prensa especializada. Pero hasta 1990, año en que la compañía se hacía oficialmente independiente, no se produjo una ascensión realmente fulgurante, que le ha conducido a un puesto muy respetable como productora de juegos para Sega.

■ un éxito merecido ■

Como empresa independiente, Core Design Limited es una empresa bastante joven, ya que sólo tiene tres años de existencia. En su camino hay bastante trabajo, bastantes sacrificios y, a menudo, bastante confianza ciega en el mundo de los videojuegos. En 1990 ya se dedicó de lleno a producir sus propios programas, igual que hacían Virgin Games, US Gold, Electronic Arts, Acclaim, Microprose, Codemasters, Tecmagik, Domark o Gremlin, y desde entonces tiene más de 50 títulos en su haber, cantidad nada despreciable para cualquier empresa.

■ JVC y Core Design ■

Este fulminante éxito de Core no tiene nada que ver con el azar. En primer lugar, no hay que perder de vista que, además de los méritos y de todo el trabajo que hay que reconocerle a la compañía, Core ha contado con la ayuda de JVC, cuyos directivos la recomendaron a Sega. Esta última se percató en seguida de quién era Core y de la relación a la que podían llegar si la tomaba como "tercera parte", así que casi todo estaba ya listo. Sólo faltaba que Jeremy Smith y el "gran jefe" de Sega, el señor Nakiyama, hablaran (y se vieron al menos ocho veces en dos años), para que el acuerdo quedara establecido.

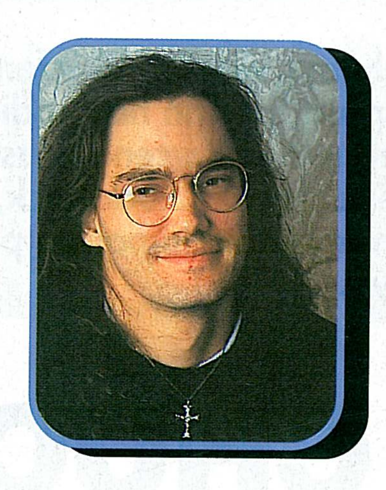


Ian SABINE
Chuck Rock II para MS y GG

presa



Chris LONG
Chuck Rock II para MD
y Mega-CD



Jason GEE:
Graficos Thunderhawk
para Mega-CD



Mark AVORY:
Progamación Thunderhawk
para Mega-CD

■ crecimiento del 300% ■

Simplemente por daros una idea de lo que ha crecido Core últimamente, os diremos que el año pasado, su facturación aumentó en un porcentaje superior al 300 por ciento. Y en esta época de crisis económica, se habla del 100 por ciento en los beneficios para el ejercicio del 93. Como dice el propio Jeremy, la gente de Core trabaja duro, muy duro, y están muy orgullosos de la calidad de sus productos "y si decimos que el 31 de marzo vamos a sacar no-sé-qué juego, el juego se saca ESE DIA, pase lo que pase". Esa es la clave del éxito, el trabajar duro, pero no como esclavos, sino como compañeros bien organizados.

■ algunos de sus juegos ■

Si quieres saber un poco más sobre los próximos lanzamientos de esta "casa", no tienes más que pasar la página y sumergirte en el pequeño resumen de estas novedades. Pero antes, echemos un vistazo sobre los títulos que ya ha realizado la firma: ya hemos hablado anteriormente de las versiones de Rick Dangerous, pero no hemos dicho nada sobre Jaguar XJ-220 para Mega-CD –una increíble carrera automovilística–, ni sobre Chuck Rock, que Core ha hecho para todas las consolas de Sega, ni hemos dicho que Wolfchild y Wonderdog son también éxitos de Core Design, por no hablar de



Martin IVESON:
Musica y sonido

Heimdall, un juego para Mega-CD realizado en colaboración con JVC, o de Dynamite Dux o Action Fighter, ambos versiones de títulos para máquinas recreativas de Sega... Y prepárate, porque lo mejor está aún por llegar.

Nuestra lengua tiene varios refranes que podían muy bien definir la trayectoria de Core Design: "a tal señor, tal honor", "quien siembra recoge", o, como prefiere decir el "jefe" de la compañía, "cada uno se acuesta en la cama que se ha hecho". En resumen, que Core tiene ahora que devolver la confianza que Sega ha depositado en la compañía, y de momento está cumpliendo sobradamente con el acuerdo que une a ambas firmas.

Después de haber vencido al infame Gary Glider y haber liberado a tu querida esposa, por fin has podido tomarte el merecido descanso, frente a una suculenta cena. Hasta ahí, la historia es conocida para todos, ya que pertenece a Chuck Rock, pero ahora viene la segunda parte de la historia, protagonizada por un pequeño troglodita que, para más señas, es hijo tuyo.

M-CD



M-CD

CHUCK ROCK II para MEGA-CD



■ un bebé en plena acción ■

Dicen que las apariencias engañan, así que no te fíes del aspecto delicado de los bebés; este pequeñajo, sin ir más lejos, tiene tanta fuerza como su padre, e incluso un carácter más fuerte. Está bastante enfadado con ciertos indeseables que desean molestar a su familia, y con ayuda de su gran porra –heredada de su papá– sale de casa dispuesto a ajustar las cuentas con ellos. A pesar de su tamaño, es un individuo peligroso, sobre todo por el palo que hace balancear a su alrededor (y que envía al otro mundo al que se ponga por delante) y por los golpes que suelta. No le irrites, no le hables, no te cruces con él; solamente procura que su biberón no esté nunca vacío (es su energía), o de lo contrario entrará en cólera y será insoportable.

■ gráficos enormes ■

Una de las cosas que más llama la atención es –además del gran número de niveles y lo inmensos que son– el tamaño y la variedad de los enemigos. Algunos de ellos están representados con sprites enormes que pueden llegar a ocupar tres o cuatro pantallas de altura. Son tan grandes que a veces no se ve la cabeza de estos mastodontes prehistóricos, aunque afortunadamente también hay animalitos pequeños, del tamaño de nuestro héroe. Por ejemplo, hay avecillas que puedes usar como montura, y que a una orden tuya, arrojarán fuego sobre los enemigos o los aniquilarán de cualquier otro modo. Desde luego, tener un escudero es de lo más cómodo y sin duda alguna menos peligroso.

■ un colorido vivo ■

Hay una tendencia generalizada a decir que al Mega-CD le faltan colores, y quizá no le falte razón a quien comparte esta idea, a la vista de la mayoría de los juegos que había hasta ahora. Pero parece que este fallo empieza a corregirse, y Chuck Rock II es buen ejemplo de ello (hay que dar un tiempo a los programadores para que se acostumbren a la capacidad de la Mega-CD, ¿no?). Los colores de este juego son realmente buenos, y hay unos estupendos degradados que aprovechan la capacidad de almacenamiento del disco compacto. Si se comparan los gráficos (más que en definición, en colorido) con los del cartucho para Mega Drive, se aprecia la diferencia.

MS

MD

MD

MD

MD

■ una versión Master System algo diferente ■

Es lógico que, comparada con las versiones para Mega Drive y para Mega-CD, la versión Master System presente varias diferencias. Técnicamente, es imposible igualar la calidad de esta consola de 8 bits a la calidad de los 16 bits de la Mega Drive, y el resultado se ve claramente: hay menos colores, la pantalla se organiza de forma diferente, faltan detalles como el del biberón que marca el nivel de energía... Pero en lo demás es muy parecida: niveles interminables, monstruos gigantescos, sprites enormes y un protagonista simpático que salta, corre, golpea con su porra... Y lo principal es que sigue siendo muy jugable.

CHUCK ROCK II para MEGADRIVE y MASTER SYSTEM

Está visto que la Mega Drive y la Master System tenían envidia del sistema Mega-CD y querían también tener una versión de este nuevo juego de Core Design. Así, serán muchos jugadores los que puedan disfrutar de las aventuras de este divertido bebé prehistórico, más peligroso que los propios dinosaurios y más conocido en el mundo entero como "Homo Segus".

■ gestos para morirse ■

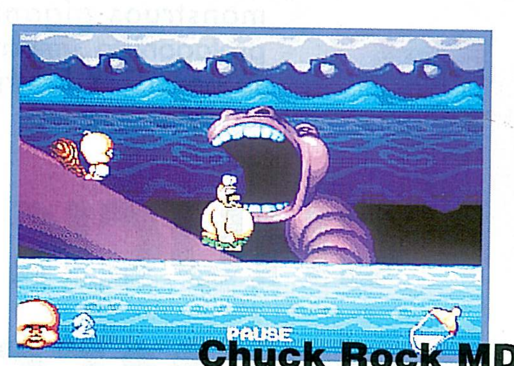
Podría decirse que la mitad del juego es puro espectáculo, y que nuestro protagonista es un auténtico mimo: salta a mil metros de altura cuando se quema, se sube a la espalda de casi todos los bichos prehistóricos que encuentra, pone cara de bebé dulce o se irrita como los niños hambrientos, pide ayuda a las especies autóctonas para pasar ciertos lugares... Es, en una palabra, un angelito. Lo mejor será que lo veas por ti mismo –tienes tres versiones para elegir– y te diviertas con este juego de plataformas en el que tendrás que correr todo el rato, saltar en todas las direcciones, encontrar plataformas escondidas, usar a dinosaurios como toboganes y cabalgar sobre bichos cien por cien prehistóricos.



la versión MEGADRIVE

Chuck Rock MD

Como se puede apreciar por las ilustraciones, la versión Mega Drive tiene alguna diferencia con la versión Mega-CD (en algo se tiene que notar la capacidad de almacenamiento de un disco compacto), e igual que pasa con los gráficos, pasa con el sonido. Se ve que los programadores de Core Design han sabido aprovechar la capacidad que ofrece el lector de CD-ROM (con sus nuevos chips) incluso en este juego que no necesita demasiadas "filigranas" en gráficos (no hay zooms, rotaciones, animaciones reales) ni en sonido. En cualquier caso, la versión Mega Drive es bastante jugable y para ser un cartucho tiene una calidad considerable y una facilidad de manejo total. Hay que felicitar a Core por el trío que va a lanzar.



Chuck Rock MD



THUND para M



zooms y rotaciones

Ahora sí, ahora puedes ver auténticas rotaciones y zooms en un juego de acción, dos de las cosas que más destaca Sega de su sistema CD-ROM. Thunderhawk para Mega-CD destaca, sobre todo, por su calidad técnica: la programación es muy buena, y se completa con unos gráficos estupendos. Ya en la presentación, el jugador queda "impactado" ante el escenario, con un suelo representado con fractales, para dar más realismo al juego. Esta técnica de representación gráfica permite "pintar" superficies inmensas con relieve en las que casi cada metro cuadrado puede ser visualizado con sus detalles. Tienes también un mapa de todo el planeta; sólo con verlo te darás cuenta de que vas a tener que luchar en prácticamente todos los puntos conflictivos de nuestra querida Tierra. Pilotas un helicóptero de combate que se mueve y da vueltas en todos los sentidos mientras intentas mantener su estabilidad.



Algunos de vosotros, los más familiarizados con el mundo de los microordenadores, conoceréis ya este juego, que fue lanzado mucho tiempo atrás para esos sistemas.
Pero, si pensáis que por ello ya sabéis cómo es Thunderhawk para Mega-CD, os equivocáis por completo, ya que no tiene nada que ver.

DERHAWK
IEGA-CD

■ objetos tridimensionales ■

Todos los objetos que te encuentras sobre el terreno están dibujados en tres maravillosas dimensiones, tanto si se trata de una simple palmera como si es un lanza-misiles, un camión militar u otro transporte cualquiera. Todos estos gráficos, que ocupan más o menos 30 Megabytes, son de gran calidad, pero no son lo único que destaca en el programa; la animación, sin ir más lejos, es alucinante.
Puedes ver cómo vuelan las balas a una velocidad increíble, o cómo un helicóptero persigue a otro por el aire (evidentemente, no puede ir por otro sitio)... algo realmente inolvidable.



■ misiones nocturnas ■

Después de cada misión, deberás dar cuenta de los resultados a tus superiores, que te condecorarán con medallas o te impondrán castigos según hayan sido tus escapadas –más o menos fructíferas–. Ten en cuenta que el "baremo" que utilizan para valorar tu actuación no es el mismo en todas las misiones, y es más fácil que pasen por alto tus errores si se trata de una misión nocturna. En el crepúsculo, el color de las pantallas se torna añil, y hay que abrir bien los ojos para distinguir los objetivos entre las sombras. Pero el peligro de estas misiones es tan atractivo como la música y los sonidos que te acompañan y que son francamente buenas (calidad CD, desde luego).
Ahora, sólo te falta probarlo.





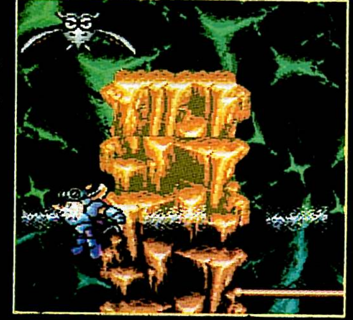
EDITOR KONAMI

ROC... KN...





¿Puedes ver un castillo allá en lo alto entre las nubes? Pues bien, tu prometida está prisionera en él. Tienes que rescatarla como sea.
Esta encarcelada, rodeada de unos tipos sin escrúpulos que se dedican a hacer el mal por puro placer. Pero esto no te impresiona, tu amor y tu valor son mucho más poderosos de lo que creen.





UN EQUIPAMIENTO DE PRIMERA

Si volar es algo imprescindible, tú posees el arma secreta perfecta para este caso, un arma que te permitirá superar un montón de obstáculos. Abrochados a la espalda a modo de mochila, se trata de dos propulsores que se activan al instante y te permiten ascender a los cielos en pocos segundos. No es realmente un arma, pero tu super espada sí lo es. Forjada con la ayuda de una piedra mágica, es capaz de atravesar el metal sin difi-







cultad y de lanzar rayos mortales. Todo preparado para partir, la cabeza bien alta y los hombros bien erguidos, no habrá nada que se te resista.

CKET

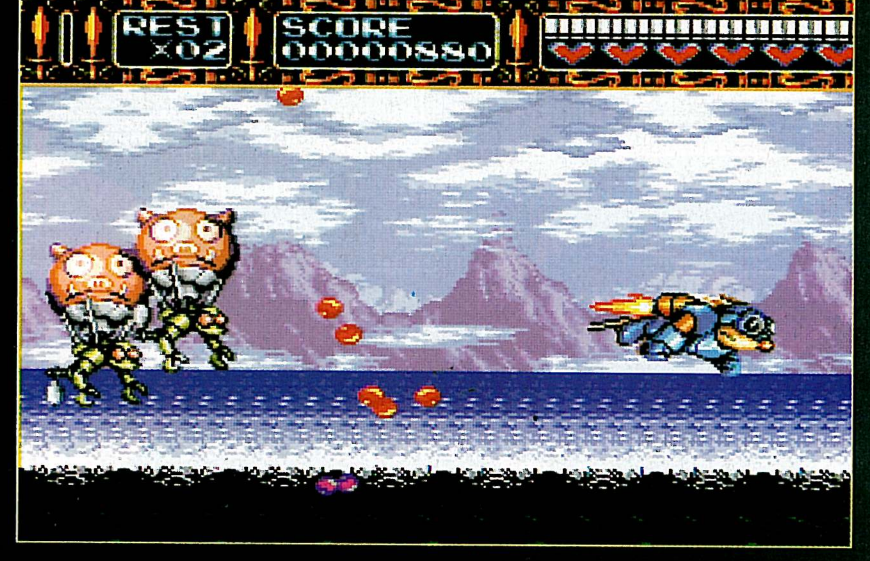
DE CAMINO AL CASTILLO

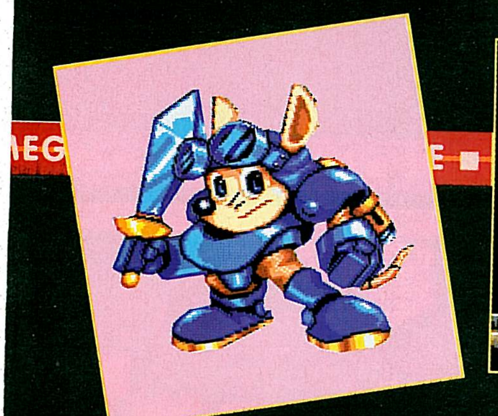
Alrededor de la fortaleza hay un campo con árboles, flores y demás. No pensabas encontrarte con una cosa así. Escondido detrás de los matorrales, blandiendo tu espada te tendrás que enfrentar a un montón de enemigos que están dispuestos a atravesarte con sus espadas. Ni siquiera sus poderosas máquinas serán capaces de detenerte. Un poco exhausto y hambriento, podrás comer algunos frutos del maravilloso jardín ¡Son deliciosos! Eres muy valiente pero no tonto, por eso no debes confiarte cuando llegues hasta el puente ¡Atención! Un horrible y devastador monstruo surge enfrente de ti... Golpe a golpe deberás acabar con él, es algo difícil pero no vas a permitir que una cosa semejante te aparte de tu camino, sobre todo cuando estás ya tan cerca del castillo. Ya sabes... despacito y buena letra...

GHT



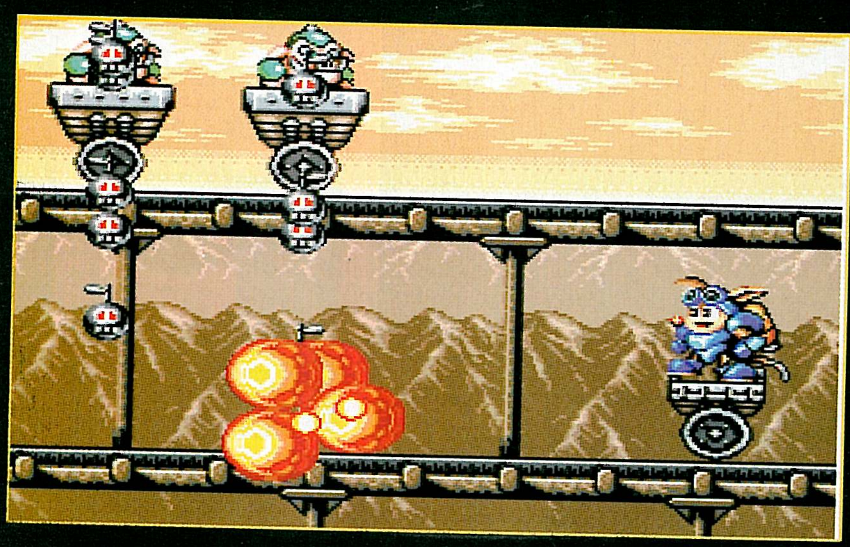








ROCKET KNIGHT





mente un montón de monstruosos seres tratarán de evitar este avance. Por fin descubrirás a tu amada en lo alto de un torreón. Tu corazón empieza a acelerarse y los nervios no te dejan reaccionar, ¡es ella! pero cuando estás a punto de llegar hasta ella ¿Qué es lo que está pasando? Una especie de nave llega a la altura de tu prometida y sin que puedas evitarlo se la lleva otra vez ¡No! Con las lágrimas todavía en los ojos te tienes que ir corriendo en su búsqueda, atravesarás grutas, lagos, minas... Todo para rescatarla. Sobre todo no hay que rendirse jamás, recuerda que eres su única salvación.





REBOTAR CONTRA LAS PAREDES Y...

En el interior del castillo todo es muy diferente, todo está devastado pero no por la acción del tiempo. Los murales están desconchados, los suelos están levantados, las lámparas desencajadas y un fuerte calor emana de unas corrientes de lava. Las escaleras han desaparecido y deberás utilizar tu reactor para desplazarte. Deslizándote por las paredes avanzarás rápidamente. Desgraciada-
















CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**



C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	6400	1920	3265
ALTERED BEAST	5840	2255	3835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	....
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	7513	2250	3835
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	....
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	6400	1920	3265
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	....
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	....
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	....
FLINSTONES	7956	2385	....
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE II	6513	1950	3325
GHOSBUSTER	5840	1755	2980
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1800	3190
GOLDEN AXE 2	6900	2070	3930
GOLDEN AXE 3	7515	2250	....
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	6513	1950	3325
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	....
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	....
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	6513	1955	3325
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	....	3090	4890
MERCS	5485	1645	2795
MOONWALKER	5900	1200	2990
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	....
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	4190	1255	2145
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	7515	2250	3835
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	7190	2155	3665
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	5900	1800	3190
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	7956	2385	4060
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	....
TALESPIN	6400	1920	3265
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	6186	1855	3155
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	....
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	5850	1750	2985
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	6400	1920	3265
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	3900	1170	1989
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	3900	1170	1989
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	3900	1170	1989
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	3390	1015	1730
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4690	1400	2390
TAZMANIA	4490	1345	2290
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	3900	1170	1989
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
AERIAL ASSAULT	....	1445	2745
AFTER BURNER	....	1445	2745
ALIEN 3	....	1500	2850
ASTERIX	....	1645	3125
CASTLE OF ILUSION	....	1645	3125
CHASE H.Q.	....	1245	2365
CYBOR HUNTER	....	1445	2745
DANAN JUNGLE FIGHTER	....	1445	2745
DONALD DUCK	....	1645	3125
DYNAMITE DUKE	....	1600	3040
E-SWAT	....	1445	2745
FORGOTTEN WORLD	....	1245	2365
GAIND GROUND	....	1245	2365
GALAXY FORCE	....	1245	2365
GAUNLET	....	1245	2365
GHOSBUSTER	....	1445	2745
IMPOSSIBLE MISSION	....	1445	2745
INDIANA JONES	....	1445	2745
MERCS	....	1245	2365
MOONWALKER	....	1645	3125
OPERATION WOLF	....	1245	2365
OUT RUN	....	1245	2365
PAC MANIA	....	1145	2175
PARLOUR GAMES	....	1145	2175
PRO WRESTLING	....	1245	2365
R.C. GRAND PRIX	....	1645	3125
RAMBO III	....	1645	3125
SAGAIA	....	1445	2745
SHINOBI	....	1445	2745
SONIC	....	1245	2365
SONIC II	....	1600	3040
SPIDERMAN	....	1445	2745
SUPER KICK OFF	....	1500	2850
THE CYBER SHINOBI	....	1445	2745
THUNDER BLADE	....	1245	2365
TOM & JERRY	....	1645	3125
WIMBLEDON	....	1395	2650
WONDERBOY III	....	1500	2850
WORLD CUP ITALIA'90	....	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	....
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	....
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	....
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	....
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	....
DINO CITTY	9490	2845	....
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	....
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	....
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	....
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	....
STREET COMBAT	8490	2545	....
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	....
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	....
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	....
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955
NINJA TURTLES 2	3590	1075	2130
PAPERBOY	2725	815	1545
PIPE DREAM	2190	655	1245
PLAY ACTION FOOTBAL	3225	965	1900
POWER MISSION	3225	965	1900
PRO POUCH PLUS GREE	3225	965	1900
PUNISHER	3225	965	1900
QUARTH	3515	1050	1955
R-TYPE	2190	655	1245
ROBOCOP 2	3225	965	1900
ROCKY & BULLWINKLE	3225	965	1900
ROGER CLEMEN BASEBALL	3440	1030	1955
SNOW BROTHERS	3225	965	1900
SOCCERMANIA/FOOTBALL	3225	965	1900
SPIDERMAN	2725	815	1545
SPIDERMAN 2	3225	965	1900
SQUARE DEAL	3590	1075	2130
STAR TREK	3225	965	1900
SUPER SCRAMBBLE	2725	815	1545
TERMINATOR 2	3225	965	1900
TINY TOON ADVENTURES	3225	965	1900
TOM & JERRY	3440	1030	1955
TOXIC CRUSADE	3225	965	1900
ULTIMA RUNES OF VIRTUAL	3515	1050	1955
WORLD BOWLING	3225	965	1900
WWF SUPER STARS	2990	895	1700
WWF SUPER STARS 2	3225	965	1900

NOMBRE ______________________________

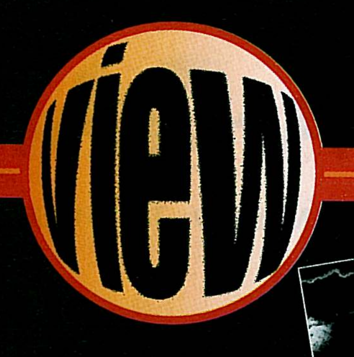
CALLE ______________________ NUM. ________ PISO ________ LETRA ____

POBLACION ____________________ C.P. ____________ PROVINCIA ____________

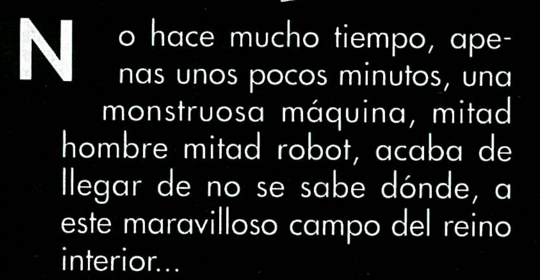
TELEFONO ______________________

	UNID.	PVP NUEVOS	NO NUEVOS		CONSOLA
			COMPRA	VENTA	
☐ NUEVOS					
☐ COMPRA USADOS					
☐ VENTA USADOS (ENVIAR EL CARTUCHO CON SU CAJA E INSTRUCCIONES)					
TOTALES					

DIFERENCIA A ABONAR: ______________



EDITOR ELECTRONIC ARTS



No hace mucho tiempo, apenas unos pocos minutos, una monstruosa máquina, mitad hombre mitad robot, acaba de llegar de no se sabe dónde, a este maravilloso campo del reino interior...

UN EQUIPO DE CHOQUE

Tú eres Ronaan, un joven mago de este maravilloso país y has sido enviado junto con otros más a enfrentarte con este peligro. Tu padre era un maestro en el arte de la magia y te ha confiado su poción mágica, gracias a la cual puedes incluso ver por encima de las montañas. Tus otros tres compañeros son: Chazz, un guerrero corpulento e impulsivo, maestro del fuego, capaz de enviar bolas inflamables; Abari, tu tutor y maestro en el arte de la energía y de los campos protectores y es capaz de crear un reducto invulnerable contra todo tipo de tecnología; por último Farrg, un guerrero de lo más ágil, rápido y tranquilo. Se convertirá en tu guardaespaldas.

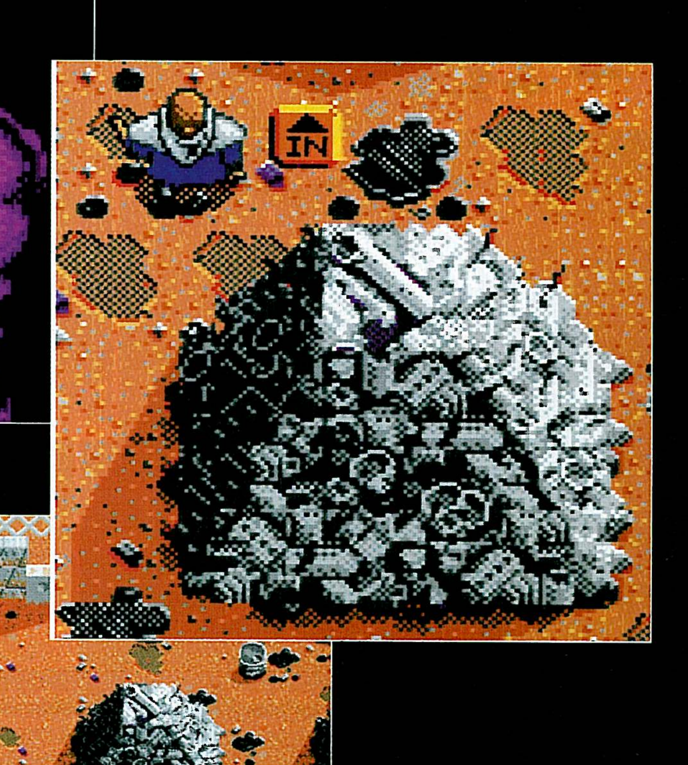
A BORDO DE UNA GALERA INFERNAL

En tu mundo, la tecnología ha sufrido un retroceso brutal, hasta tal punto que las armas están prohibidas. Esa es la razón por la que debes tratar de encontrar un viejo templo que te permitirá acceder a otras dimensiones. Enviarás a tu grupo al otro lado de la puerta donde la magia hará su aparición. Finalmente aparecerás en una ciudad llamada Las Vegas, donde no hay rastro de tu enemigo pero donde encontrarás otras cosas de lo más interesante. ¿Cómo se puede vivir rodeado de tantas abominaciones? No parece gustarte este lugar así que decides volver a tu pacífico reino, pero cuál será tu sorpresa al descubrir que el portal mágico no funciona en el sentido contrario. Te encontrarás prisionero en una especie de campo devastado, repleto de despojos y de chatarras inservi-

Techno







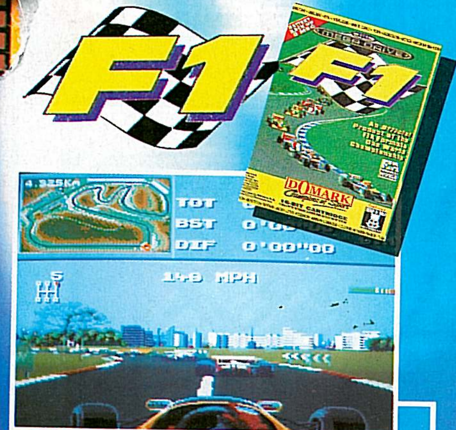
bles. En este escenario tendrás que combatir con las máquinas. ¿No te da miedo todo esto?
Un juego de magia de lo más trágico y sin embargo una aventura dentro de las mejores aventuras...

oclash



COMIENZA EL CURSO CON

F1



¡Calienta en la parrilla! Arranca con el juego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1.
Compite en todos los circuitos del calendario mundial, elige tu equipo, y métete en el casco de un auténtico piloto.
Pero ten en cuenta que... ¡SEGA ES EL EQUIPO WILLIAMS! No nos defraudes.

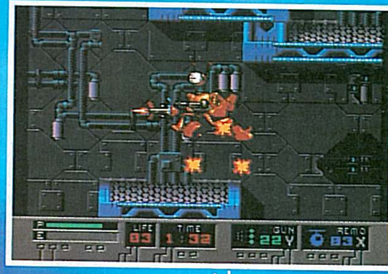
GUNSTAR HERO





Un macro juego desarrollado por un equipo de programación especialista en máquinas de ARCADE. Gráficos impresionantes con unos finales de fase que te harán temblar. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Los enemigos se multiplican. ¡Busca un aliado!

B.O.B.



Asóciate con un tipo genial, B.O.B. Un fenómeno de la robótica para irte de juerga. Quedará contigo, irá a buscarte en su descapotable, tendréis que salvar el pellejo a lo largo de tres mundos hostiles. Para ello contaréis con armas de todo tipo y un realismo en movimientos equiparable a su música. B.O.B., un juego de plataformas con detalles geniales.

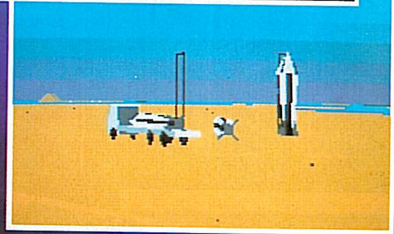
HAUNTING



¡No dejes que se apaguen las luces! El terror está muy cerca... ¡Muy cerca! Eres tú mismo. Eres "sólo" un fantasma con poderes sobrenaturales y tienes que expulsar de tu antigua mansión a una familia de lo más estúpida que no sabe lo que les espera... ¡16 MEGAS DE ACCION! No hay más que decir.

MiG-29 FIGHTER PILOT

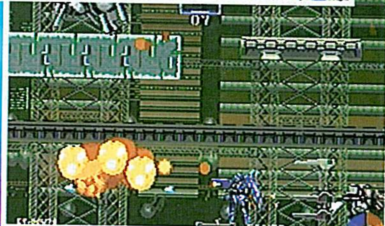




El terror de los yankees surca los cielos. ¡Pilota un Mig-29! El Aguila de combate de la aviación soviética se pone en tus manos con el simulador de cazas más perfecto que existe. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!! ¡Despega en MEGA DRIVE!

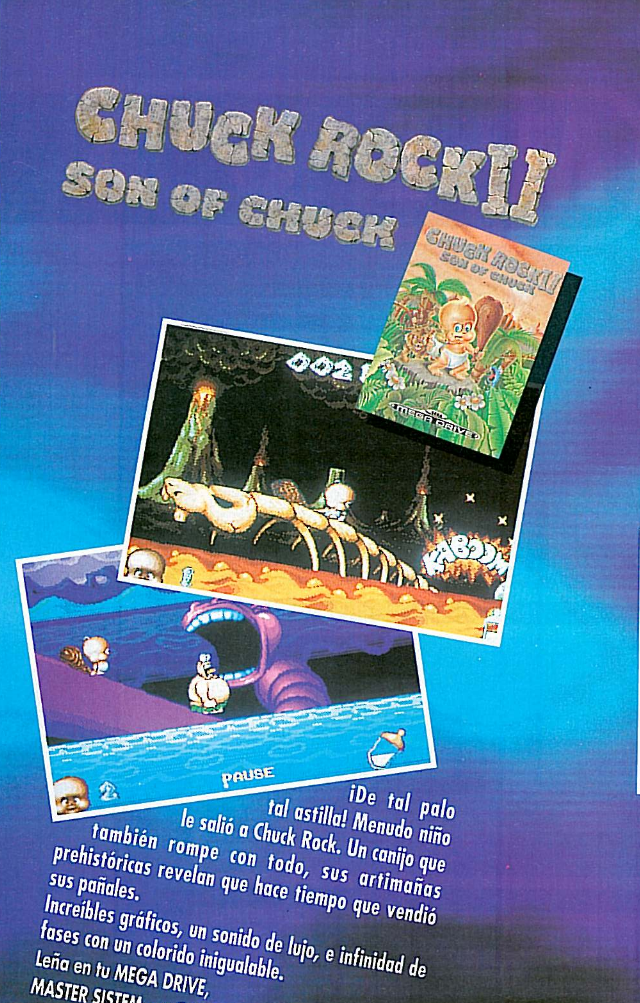
RANGER X





Eres RANGER X el guerrillero más perfeccionado que existe. Traje de combate de última generación, cañón de repetición de efecto debastador, lanzallamas láser, águilas cyborg, rayo smart, proyectiles incendiarios. Entrarás en combate con 128 colores en pantalla, donde no existe la suerte. El valor... ¡TU MEJOR ARMA!

Unitros

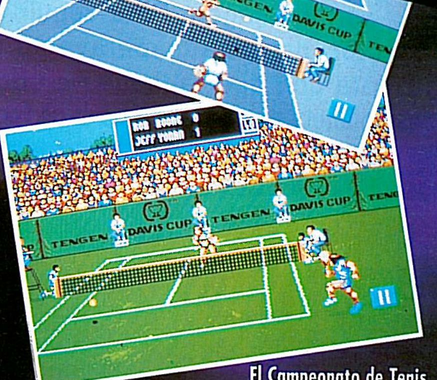


¡De tal palo tal astilla! Menudo niño le salió a Chuck Rock. Un canijo que también rompe con todo, sus artimañas prehistóricas revelan que hace tiempo que vendió sus pañales.
Increíbles gráficos, un sonido de lujo, e infinidad de fases con un colorido inigualable.
Leña en tu MEGA DRIVE, MASTER SISTEM ...y GAME GEAR.

ULTIMATE SOCCER

Salta hacia el triunfo con un juego de fútbol de hasta 8 jugadores simultáneos. Realismo absoluto con múltiples opciones: partidos amistosos, copa del mundo, copa ultimate, campeonato de eliminación directa, penalties... gráficos, scroll... ¡Movimientos definitivos! ¡Cálzate las botas!



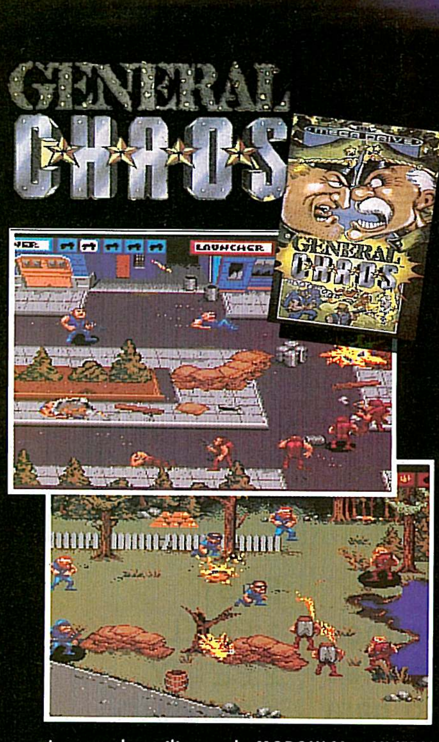


El Campeonato de Tenis más prestigioso que existe. Partidos de exhibición y competición del GRAND SLAM en el terreno que elijas: hierba, pista rápida, tierra batida... indoor.
Podéis jugar dos y estar al tanto del ranking mundial. Video replay para verlo a cámara lenta... ¡y voces digitalizadas!

SOBRESALIENTES



Llega un nuevo héroe a tu consola. Sparkster tendrá que desplegar toda su magia utilizando sus superpoderes para rescatar a la guapetona princesa Sherry de un secuestro maléfico.
Para conseguirlo, utilizarás un jet de propulsión ultrasónica, y con tu super espada cortarás de un tajo las asquerosas intenciones del emperador Devligus Devotindus.

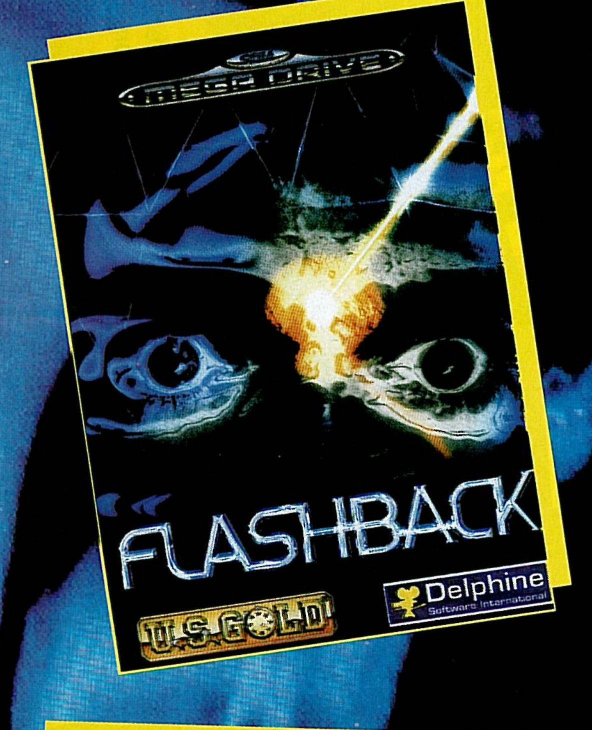


Los estados militares de MORONICA y VICERIA están en guerra. Sus respectivos comandantes GENERAL CHAOS y GENERAL HAVOC se odian a muerte.
Selecciona entre 50 campos de batalla, tu escuadra, las armas más efectivas... y un médico de combate para tus soldados. De 1 a 4 jugadores. ¡Suerte!



LA LEY DEL MAS FUERTE











CONSEJO DE LECTURA

Nuestra solución está esencialmente construida a base de comentarios directos de un montaje de vídeo. Es decir, que las informaciones están directamente relacionadas con la imagen. Para seguir el hilo conductor de esta superaventura, es suficiente con que te limites a seguir la sucesión alfebética de letras de cada montaje.

FLASH

Códigos

Ya sabes que en Megaforce nunca escatimamos las informaciones, por eso vamos a doros los códigos del juego para sus tres niveles de dificultad. Magnífico ¿verdad?. Si no te haces con el juego o te vence la locura, te vendrán fenomenal. En cualquier caso, nunca estarán de más, ¿verdad?

EASY	NORMAL	EXPERT
1:PIXEL	1:FALCON	1:CLIO
2:BETSY	2:DATA	2:ACRTC
3:PANCHO	3:MILORD	3:BLOB
4:STUDIO	4:QUICKY	4:STUN
5:TOHO	5:BIJOU	5:MIMOLO
6:AKANE	6:BUBBLE	6:HECTOR
7:INCBIN	7:CLIP	7:KALIMA

DRIVE

Eres Conrad Hart, un agente de la oficina de investigaciones de la galaxia. Tú y tu pequeña amiga Sonya acabáis de hacer un espeluznante descubrimiento... Como resultado de una serie de análisis moleculares realizados en un montón de pacientes humanos, habéis descubierto que algunos de entre ellos no son tan humanos como aparentan. Se trata de unos seres extraterrestres que tienen cara y cuerpo de reptiles bajo su apariencia humana. Poco a poco se están infiltrando en los mejores círculos sociales con el fin de hacer de la Tierra su segunda casa de campo. Cuando te diriges a toda velocidad a comunicar tu descubrimiento a la policía intergaláctica serás secuestrado por estos malvados extraterrestres y transportado en una nave espacial al planeta Titán. Te ingresarán en un "hospital para humanos" en donde serás sometido a un lavado de cerebro que te hará olvidarlo todo, pero todavía te queda el instinto de supervivencia suficiente para conseguir escapar del centro "especial lobotomías" y robar una moto. Una vez libre, descenderás al bosque de Titán. Y ya está, el decorado está listo y los actores deben comenzar la representación. Deberás guiar a Conrad hacia un destino todavía desconocido, pero a lo largo del camino irás recobrando la memoria, aunque eso no será garantía de éxito. Buena suerte, señor Hart.

BACK



NIVEL 1
EL BOSQUE DE TITAN

Te encontrarás con un ascensor suspendido en el aire, un teleransportador. Para poder acceder a él, lanza la piedra a la célula fotosensible de la derecha, de forma que el aparato descienda y tu puedas entrar en él. **F**

Encontrarás abajo a la izquierda de tu posición un holocubo, que te hará recobrar parte de tu memoria perdida. **A**

Coloca la pila en el receptáculo preparado a tal efecto. Después, se formará un haz electromagnético por donde podrás pasar. **E**

Coge la piedra del suelo. Te será muy útil en ciertas ocasiones. **B**

Debajo encontrarás un poste de seguridad. **G**

Ve a abrir la puerta del punto L, para acceder al escenario final del nivel 1. **L**

Ahora deberás seguir a un viejo que camina por delante de un abismo. Conseguirás que te venda el cinturón antigravedad por quinientos créditos. Gracias a él podrás descender sin estrellarte contra el suelo y quedar como un melón aplastado. **M**

Poco a poco recuperas la consciencia. Estás sobre una rama gigante y tienes por delante la terrible tarea de vencer al ominoso bosque de Titán. Este bosque tiene la reputación de ser uno de los lugares más extraños de la galaxia. Un montón de aventureros han intentado atravesarlos, pero ninguno lo ha logrado. Te darás cuenta de que este terreno no está diseñado para los extraterrestres y, por esta vez, tú tienes ventaja.

Mata al guardia que está detrás de la puerta y recupera una pila que accionará, una vez cargada, un puente magnético. Se un poco hábil y acaba con el guardia sin que te toque: colócate delante de la puerta de metal, mete la piedra en la célula fotoeléctrica de tu derecha, prepara tu arma y, cuando la puerta se abra ... PUM. No te olvides de recorger la piedras de nuevo.

C

Después tendrás que hablar con un hombre moribundo que se encuentra al pie de un árbol gigante. A cambio del teletransportador, te dará una tarjeta de identificación indispensable para el resto de la aventura.

H

I

Siguiendo la pantalla a la derecha, te encontrarás una tarjeta con cien créditos en el camino.

J

Un poco más lejos, será una llave y otros cincuenta créditos encontraras

D

Siguiendo hasta el final y a la derecha de la pantalla, encontrarás un generador para recargar tu pila.

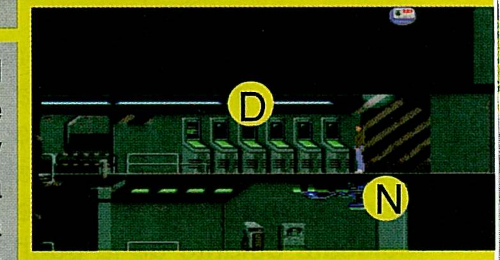
K

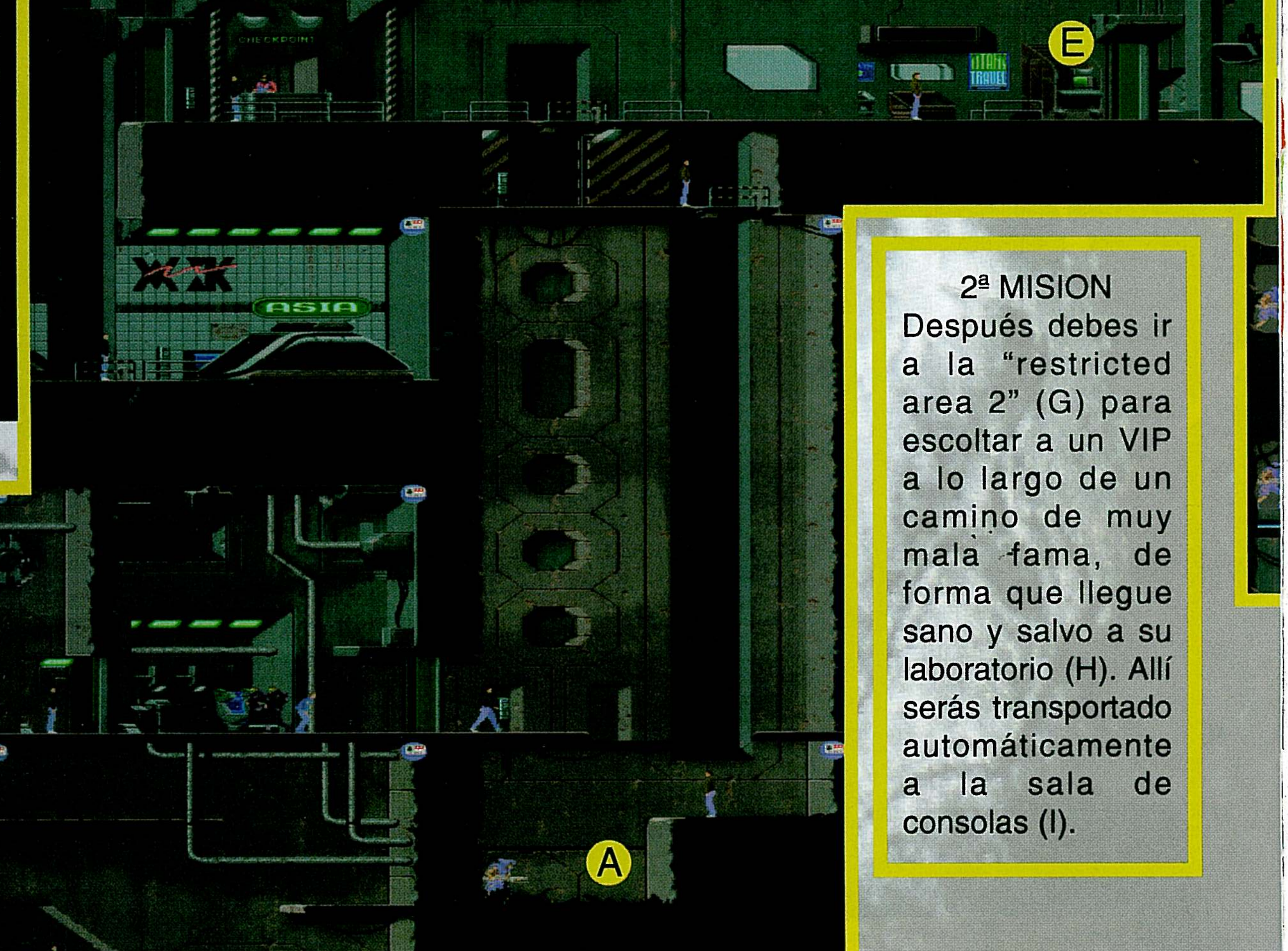
Para finalizar, podrás recoger una tarjeta con quinientos créditos que te permitirá obtener un cinturón "anti-G".

NIVEL 2

Este nivel está dividido en cuatro secciones. Primero tendrás que obtener un permiso de trabajo para poder efectuar cinco misiones que te reportarán el dinero suficiente como para obtener un pasaporte. Debes seguir al pie de la letra las indicaciones que te vamos a dar, ya que las cinco misiones que debes realizar te obligarán a cambiar de ciudad cada cinco segundos.

Comienzas tu periplo en ASIA. Coge el fusible (A) para conseguir que funcione el ascensor. Después toma el metro y ve a AMERICA. Ve a un bar y habla con el camarero, quien te mandará a hablar con un farsante (Q). Está a la derecha de la pantalla. Te explicará como obtener un pasaporte a cambio de mil quinientos créditos. Luego ve a EUROPA. Ve a ver al jefe de una agencia de trabajo (B). Te dirá que debes obtener un permiso de trabajo para poder emplearte. Este se consigue cambiándolo por la tarjeta ID en un centro administrativo (C) que está en AFRICA. Cuando lo hayas obtenido, vuelve a EUROPA y lee las misiones que te propondrán en los postes dedicados a este fin (D).





2ª MISION
Después debes ir a la "restricted area 2" (G) para escoltar a un VIP a lo largo de un camino de muy mala fama, de forma que llegue sano y salvo a su laboratorio (H). Allí serás transportado automáticamente a la sala de consolas (I).

ASIA







1ª MISION
Ve a ASIA y consigue un paquete en la "Titan travel" (E). Llévalo a la sucursal de la misma compañía (F). Después regresa a la agencia de trabajo.



EUROPA

EL PLANO DEL METRO

Te será muy útil para visualizar las diferentes ciudades en las que debes detenerte.

3ª MISION
Deberás jugar a Blade Runner y encontrar un replicante que se esconde en AMERICA. Para aquellos que no hayan visto la película Blade Runner, decir que se trata de un film mitológico del cine de ciencia ficción (había que explicarlo). Eres un policía pagado para encontrar y destruir a los replicantes, quienes no son otra cosa que robots de apariencia humana. Ve a hablar con un cliente del bar (J) que te mandará a encontrarte con un policía (K). Este te explicará, cuando le muestres la foto del sospechoso que le ha visto a la izquierda del bar. Ve a ese lugar y, después de un corto tiroteo con un alien, recupera una llave que abre el acceso a una habitación oculta del bar (L). En esta habitación deberás librar una batalla contra dos replicantes (M). Una vez que esto acabe, serás teletransportado a una nueva sala de consolas.

NIVEL 2



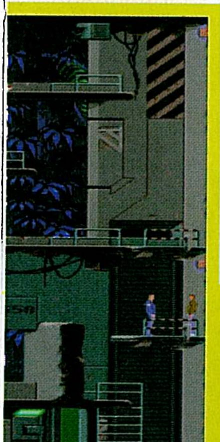
AFRICA

H

MAIN COMPUTER'S ROOM

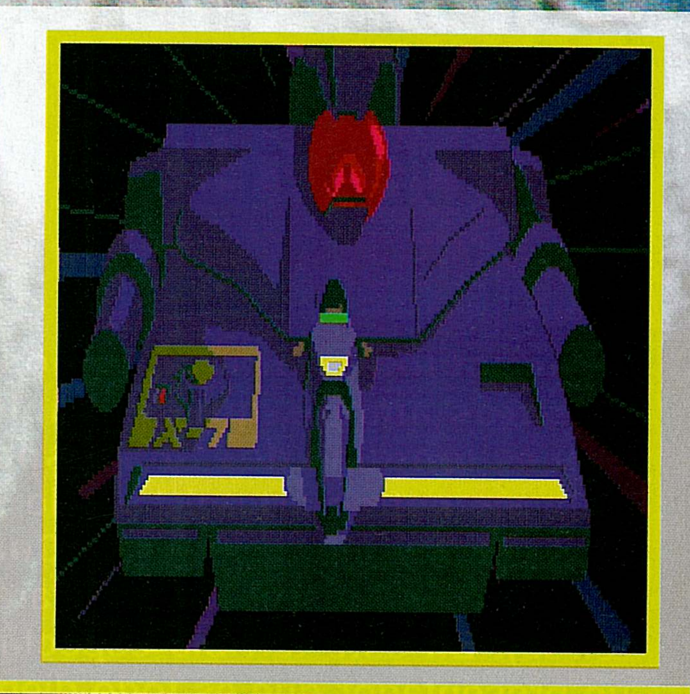
TERMINAL

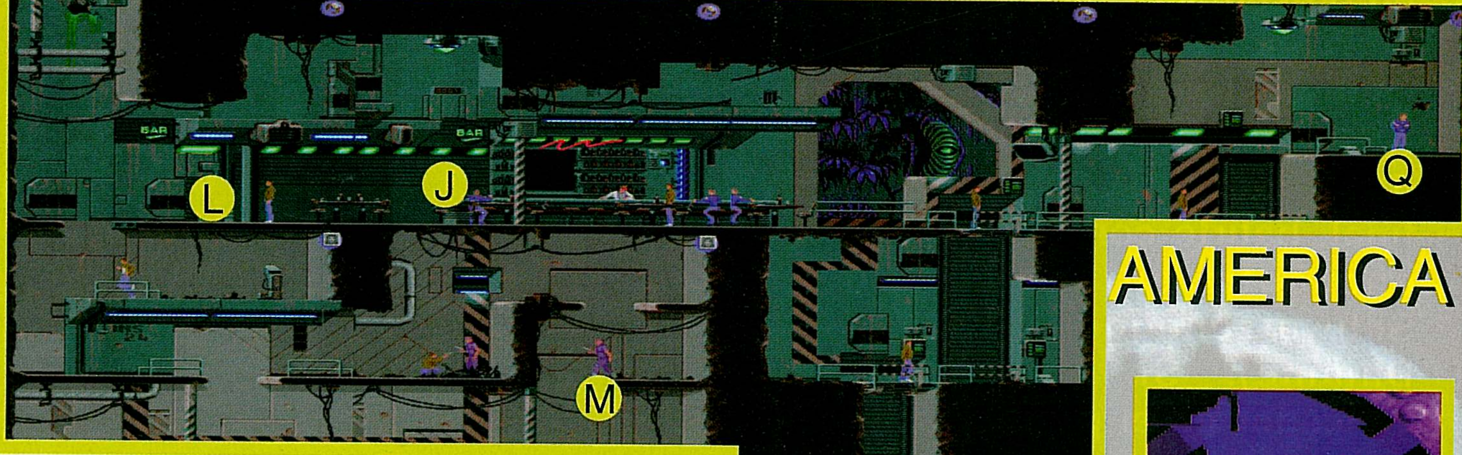




CUARTA MISION

Debes desarmar el gran ordenador del planeta puesto que se encuentra en estado crítico y su explosión puede ser catastrófica para el resto de los ordenadores del globo. Colócate en el teletransportador de la sala de consolas (N), te llevará directamente al ordenador central, sólo tendrás 80 segundos para desactivarlo. Una vez allí no hay ninguna técnica especial a realizar, tan solo correr hacia el ordenador, insertarle la tarjeta (que te fue entregada al principio de la misión) en el sitio exacto que te muestra nuestra flecha (O). Luego serás teletransportado por última vez a la sala de las consolas.





AMERICA

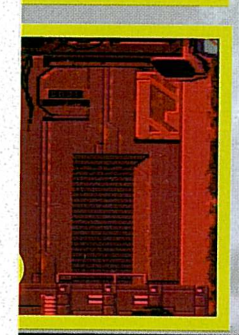


QUINTA MISION

En esta última misión debes enfrentarte a los asesinos que juegan en la "restricted area 3" (P). Los extraterrestres han invadido la zona de los civiles por lo que resulta muy perjudicial ir de compras. La única cosa que debes saber y hacer en este nivel es: ellos malos, tú bueno; ellos muertos, tu vivo. Está clara la estrategia, ¿no? Cuando hayas acabado con la masacre, serás teletransportado una vez más a la zona de consolas.

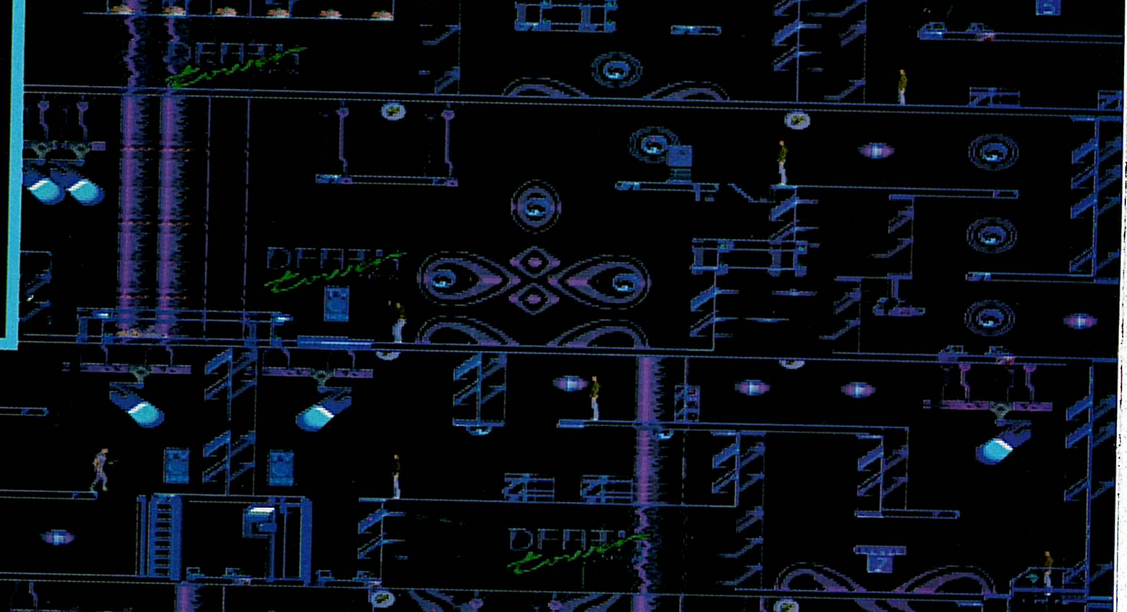


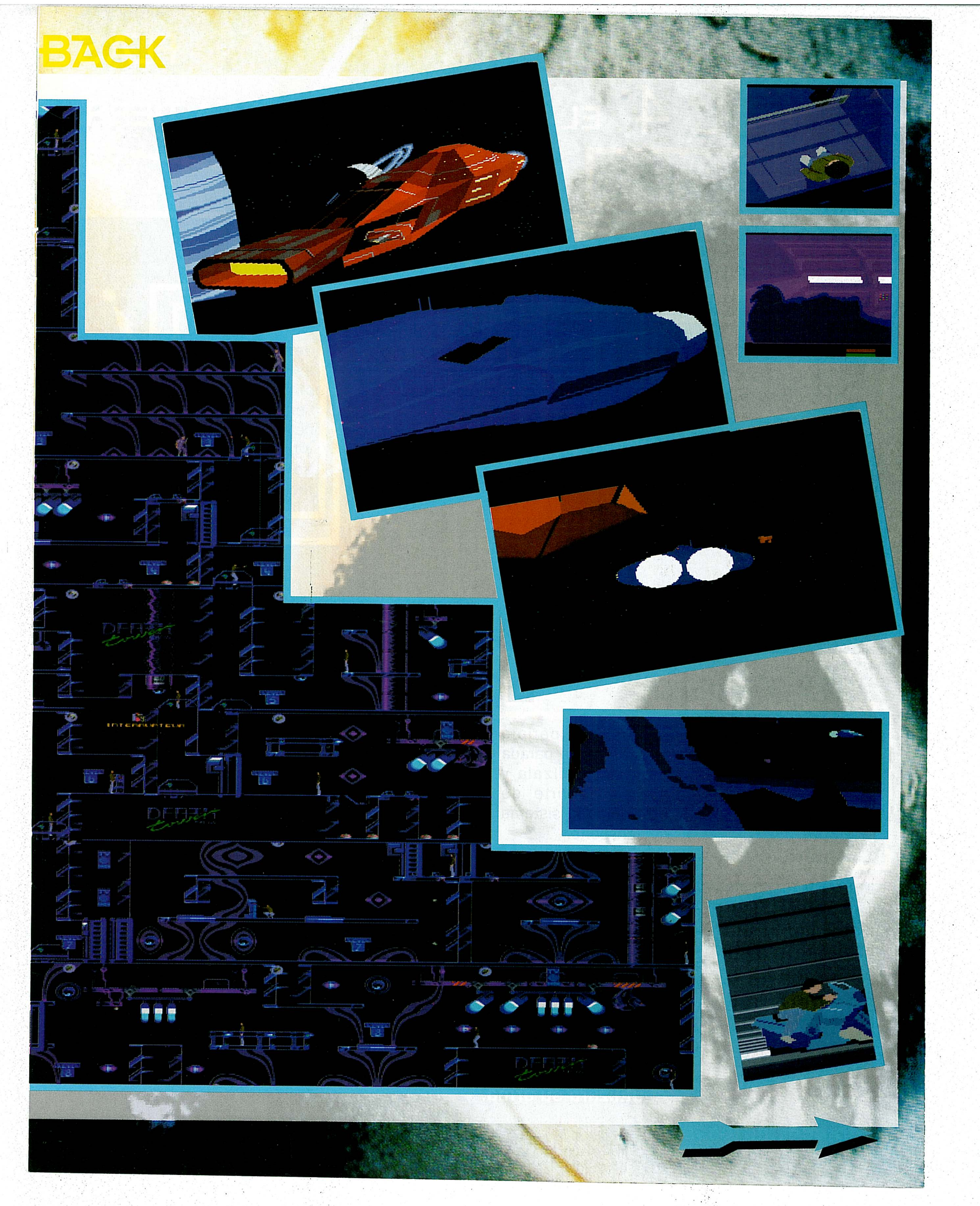
Después vuelve a ver al farsante, quine a cambio de mil quinientos créditos te dará un falso pasaporte. Con este documento puedes ir a la "Titan travel" donde te pedirán diez mil créditos por llevarte a la Tierra (F). El único modo para conseguir ese precioso billete, es participando en el gran show televisivo de Titan, el Death Tower Show (R). Entrega tu tarjeta ID al recepcionista y prepárate para nuevas sensaciones.



NIVEL 3
THE DEATH TOWER SHOW

(Traducción para aquellos de nuestros amigos que no hablen la dulce lengua de Shakespeare: Deberás enfrentarte al terrible show de La Torre de la Muerte. Cuando hagas tu entrada, los tíos dejarán de reirse). En este terrible espectáculo, un presentador que es todo dientes y que viste un inmaculado esmoquin, te va a mostrar cuál es el recorrido que debes hacer. Tendrás que superar las diferentes etapas de la torre y, al final, batirte con el guardián que se encuentra en lo más alto (como Schwarzenegger o Van Damme). Si resultas vencedor en el programa de esta noche, podrás obtener el preciado billete para la Tierra. Y poco más hay que decir sobre este nivel, salvo que el planeta azul no está tan lejos.




BACK

NIVEL 4 EL GRAN RETORNO A LA TIERRA

El taxi te depositará en una parte de la ciudad poco frecuentada.



C

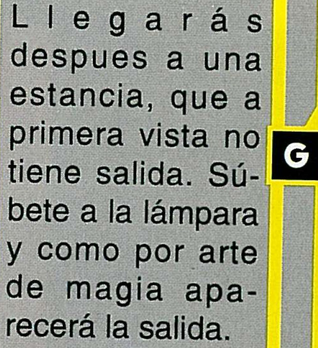


D

Siguiendo con lo que acabamos de decir, será mejor que pienses en tener mucho cuidado.

F

En el bar, súbete a la lámpara, dispara al cristal y recupera una llave qu ete permitirá abrir una interesante puerta un poco más adelante.





G

Llegarás despues a una estancia, que a primera vista no tiene salida. Súbete a la lámpara y como por arte de magia aparecerá la salida.





A

Es posible que pierdas algo de energía a lo largo del camino; aprovéchate de este poste de energía para recargar tu acumulador.



B

Al final del periplo llegarás a una parada de taxis. Utilízala y podrás servirte de este cómodo sistema de transporte.

Sigue después el camino de abajo y podrás teletransportarte al planeta de tus enemigos.

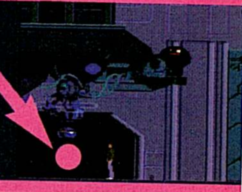


F

Ve a la parte superior izquierda de tu celda y después de ocuparte de otro guarda coge el tele-transportador y su receptor del suelo. El objeto sera necesario para el resto de tu aventura y utilizarlo es facil. Lanza el receptor al lugar a donde quieras ir y teletranspórtate, de esta manera llegarás a tu destino. Así de fácil.



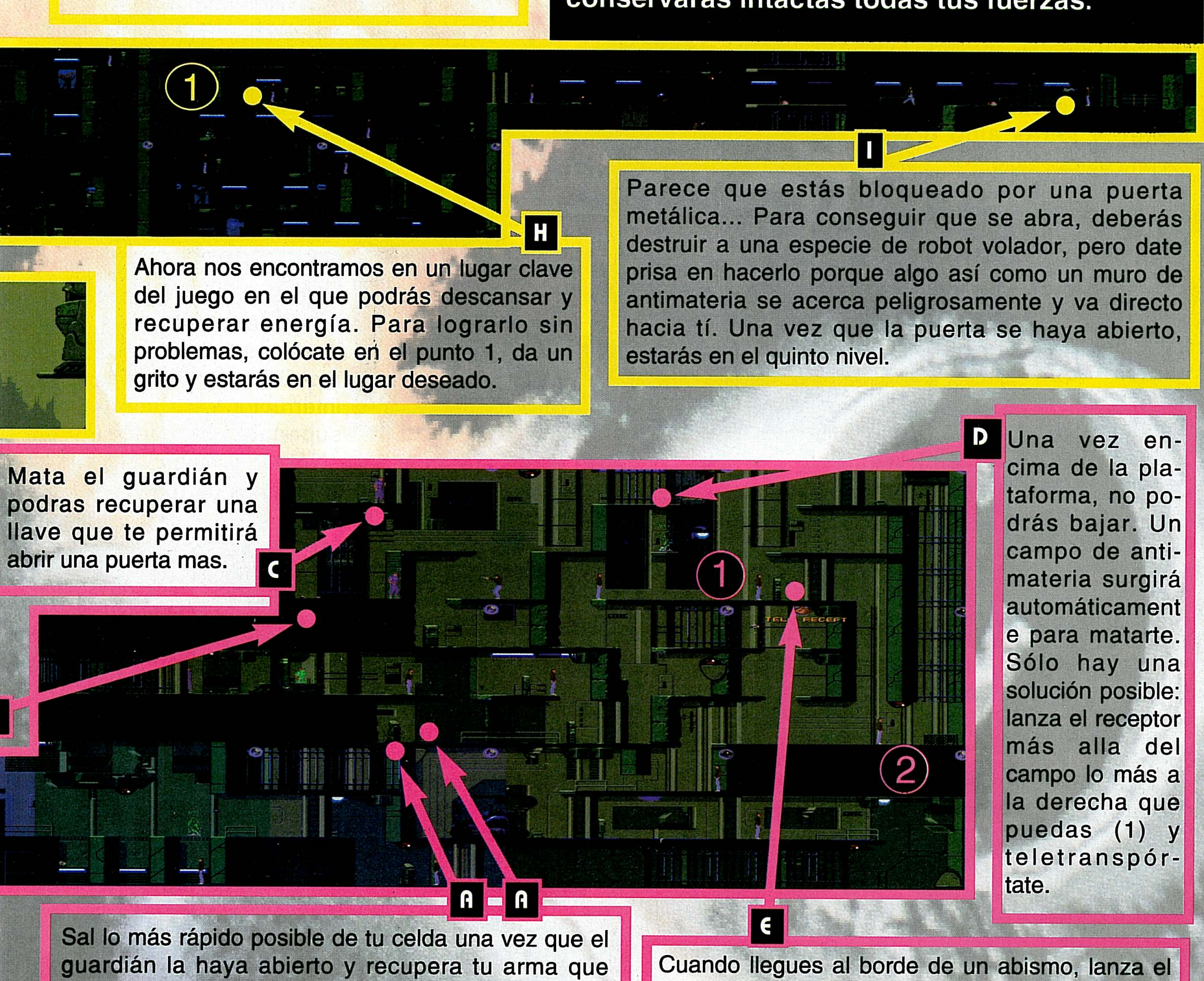
LA PRISION NIVEL 5



Mientras tratas de descubrir algo más sobre el maléfico plan de los extraterrestres, serás descubierto y encarcelado. Después de someterte a un terrible interrogatorio, han decidido acabar definitivamente contigo... En ese preciso instante comienza tu aventura: el carcelero se aproxima a tu célula fotoeléctrica para terminar contigo, pero sus planes fracasarán puesto que serás tú el que utilizará su arma.

El gran momento ha llegado. Puede volver a la patria de tus ancestros. Al principio de este nivel debes darte prisa, ya que un montón de mercenarios se lanzarán sobre tí. Para acabar con ellos sin resultar dañado, colócate en un extremo de la pantalla y selecciona tu campo de fuerza; cuando uno de los mercenario vaya a tu encuentra, dispárale por abajo y entra en tu campo de fuerza, cuando él dispare, repite la maniobra. Haz lo mismo con todos los mercenarios que se crucen en tu camino y conservarás intactas todas tus fuerzas.

E Será necesario que subas a las dos grandes plataformas de lo alto del edificio para poder esperar la ex-mampara de cristal. Decimos "ex", porque cuando estés delante de ella verás a los vándalos en acción. No es muy difícil, coge tu arma con la mano derecha y, con un movimiento circular, trata de conseguir la unión entre tu arma y el cristal. Resultado: el fuego y el vidrio son como el agua y el aceite, no se pueden mezclar. Al primer golpe, el cristal saltará por los aires.



H Ahora nos encontramos en un lugar clave del juego en el que podrás descansar y recuperar energía. Para lograrlo sin problemas, colócate en el punto 1, da un grito y estarás en el lugar deseado.

I Parece que estás bloqueado por una puerta metálica... Para conseguir que se abra, deberás destruir a una especie de robot volador, pero date prisa en hacerlo porque algo así como un muro de antimateria se acerca peligrosamente y va directo hacia tí. Una vez que la puerta se haya abierto, estarás en el quinto nivel.

A Sal lo más rápido posible de tu celda una vez que el guardián la haya abierto y recupera tu arma que ahora está en el suelo. El guardián te seguirá inmediatamente, mátale y aprovécha para descansar y poner en orden tus pensamientos.

B

C Mata el guardián y podras recuperar una llave que te permitirá abrir una puerta mas.

D Una vez encima de la plataforma, no podrás bajar. Un campo de antimateria surgirá automáticamente para matarte. Sólo hay una solución posible: lanza el receptor más alla del campo lo más a la derecha que puedas (1) y teletranspórtate.

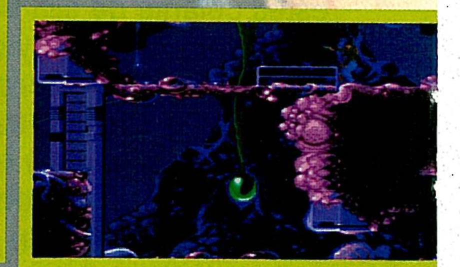
E Cuando llegues al borde de un abismo, lanza el receptor al punto señalado (2) y comprobarás una vez más las ventajas de la dislocación molecular.

NIVEL 6 & 7

EL PLANETA DE LOS EXTRATERRESTRES

Ahora estás en pleno corazón del terreno de los reptiles. Es la última parte de tu aventura y si no has cometido ningún error, estará en tu mano el salvar a la especie humana.

A: Mata a los dos hombres de metal líquido y después acciona el interruptor que hará abrir la puerta de tu izquierda.



B: Recoge la piedra que hay en el suelo y lánzala contra la célula fotosensible que está más a la izquierda. La puerta de arriba se abrirá.

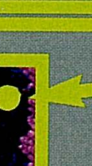
J: Luego reemprende tu camino. Colócate a la izquierda y asómate al precipicio, déjate caer dentro y mantén apretado todo el tiempo el botón A de tu mando. Ahora verás a tu héroe en la última fase de su aventura. Consigue trepar a lo alto de la pared y verás algo que te dejará estupefacto.

L: Vuelve a la parte superior de la pantalla. Coge el elevador que está a la izquierda de la puerta de metal.

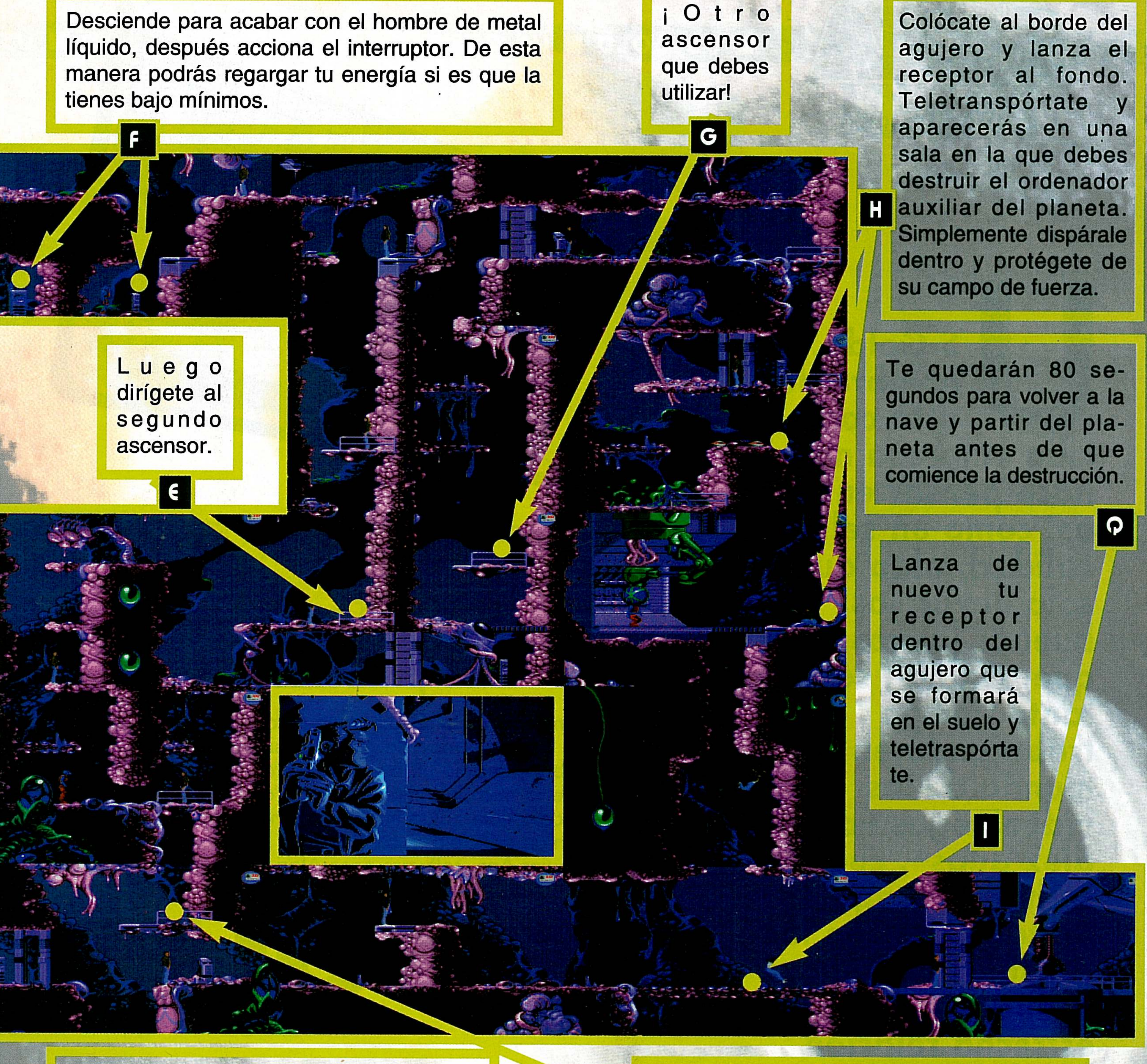
C: Acciona el interruptor de arriba, se abre una abertura en el suelo, introdúcete , dess dispara sobre la puerta de la izquierda, acciona el interruptor y las dos puertas superiores se abrirán, y un Alien aparecerá en la sala. Mátalo y luego ve a hablar con el hombre herido. Te dará antes de morir una mini bomba atómica que te servirá para destrozar el planeta de los hombres verdes.

M: Aprovécha para descansar y tomar aliento.

N: Luego te encontrarás en una sala en la que una curiosa criatura que está suspendida en una plataforma que te enviará en oleadas de a dos a unos Aliens de instinto asesino. Para destruir a la bestia, móntate en la parte izquierda de la plataforma, dispara a esa cosa y mata a lso dos Aliens asesinos. Luego móntate en la parte derecha de la plataforma y dispara de nuevo contra la bestia, vuelve a bajar y así una y otra vez hasta que acabes con ella. Luego sigue tu camino dirigéndote hacia la derecha.



K: Te encontrarás en un sitio muy curioso en el que podrás conseguir una llave que te permitirá acceder al último nivel.



Ahora sabrás como acaba el juego. Buena suerte y esperamos que te hayas divertido tanto o más que nosotros. Dossier realizado por Manu y Laurent (los más dispuestos)





US GOLD:

US Gold... El nombre de esta conocida empresa nos hace pensar en algo así como un sello de calidad, algo que sólo llevan los buenos juegos. Y es que, cuando se lleva tanto tiempo trabajando en el mundo de los videojuegos –casi diez años–, cuando se han conseguido tantos éxitos en las consolas de Sega, y cuando se tiene una estrecha relación con firmas como Ocean y Gremlim, es fácil que el nombre se convierta en ejemplo para la industria del software lúdico.

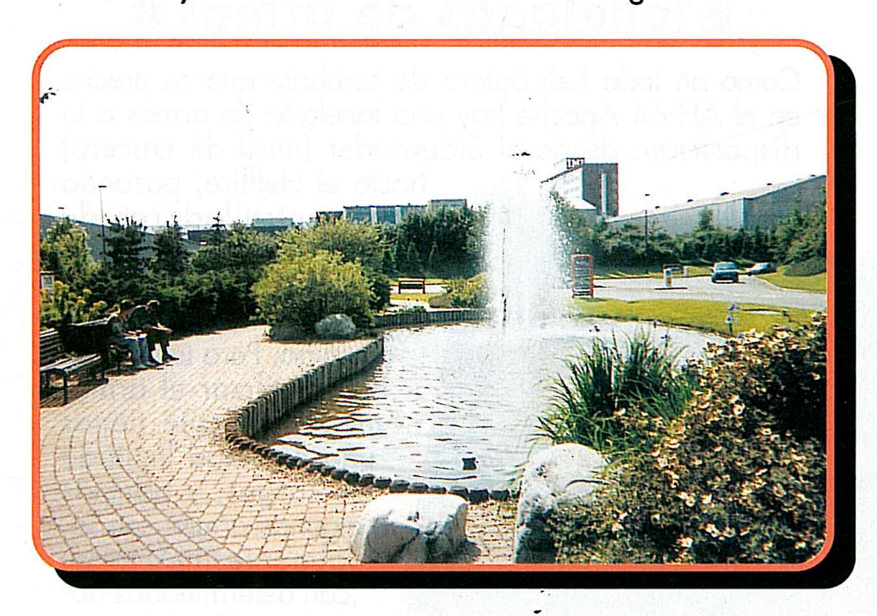


■ los primeros pasos ■

En 1983 un tal Geoff Brown, profesor de matemáticas y programador de grandes sistemas en sus ratos libres, decidió un buen día entrar en el mini-universo de la microinformática. Desde aquel día, pensó que podía hacer algo importante en este terreno, aunque en un principio se contentó con importar, junto con su mujer Ann, software para Atari, Sinclair, C64 y otros ordenadores desde los Estados Unidos. Por entonces, la empresa que ambos habían creado se llamaba Centre Soft. Muy pronto, Geoff se dio cuenta de que el mercado inglés estaba muy lejos de ser como el norteamericano, y que los usuarios de ambos lados del Atlántico eran demasiado diferentes como para tener los mismos gustos.
Esa fue la razón que les impulsó a viajar a los Estados Unidos para entrar en contacto con otras empresas y así poder tener más productos que ofrecer a sus paisanos, una vez de vuelta a Gran Bretaña.

■ nacimiento de US Gold ■

El éxito les acompañó y los productos que trajeron se vendieron como rosquillas. Poco tiempo después Geoff quiso dar un nuevo nombre a su empresa... Tenía que ser algo que sonara bien, que fuera agradable a cualquier oído, tanto inglés como de cualquier otro sitio de Europa, ya que su intención era conquistar el continente entero... Y surgió el nombre definitivo: US Gold. La empresa se hacía realidad en 1985 y establecía su sede en Birmingham. Tras la



JUEGOS DE ORO

importación de los juegos, llegó el momento de diseñarlos, a través de una rama de la compañía... La empresa empezaba a funcionar a pleno régimen, y los dos esposos estaban dispuestos a trabajar duro para llegar muy lejos. Junto con un amigo común, experto en desarrollo, fundaron Gremlin Graphics, y no mucho más tarde vio la luz Ocean, que tendría el éxito que todos conocemos. Esta estructura era ya lo bastante grande como para dedicar sus esfuerzos a la creación de juegos, una vez que la distribución de los mismos "rodaba" por sí sola.

■ equipos ganadores ■

Como podréis imaginar, US Gold y sus diferentes ramas cuentan con un equipo humano impresionante. Por ejemplo, sólo US Gold cuenta con casi doscientas personas, cuya edad media no excede de los 30 años (al parecer, esta edad favorece la adaptación al tipo y ritmo de trabajo exigidos). En Gremlim Graphics hay menos empleados: unas cuarenta personas que trabajan en jornada completa, y en las oficinas centrales de Ocean en Manchester, hay sesenta personas en plantilla y medio centenar de free-lances. Esta particular estructura funciona de maravilla: los juegos son buenos, se venden bien, y la facturación de la firma no para de aumentar, no sólo en el ámbito de las consolas sino también en otros sistemas.

Bueno, pues ya sabéis todo lo que hay que saber sobre "la empresa del sello de oro". Ahora sólo falta que conozcáis las novedades que US Gold nos ha reservado para la próxima temporada, novedades que prometen dar mucho que hablar y que vamos a presentaros en las páginas siguientes. Preparaos, pues, para empezar el curso con buen pie y para aprovechar a tope los cartuchos que están por llegar.





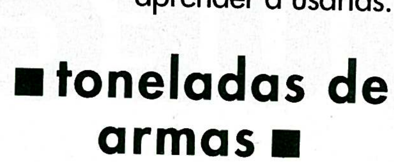


Primero fue Desert Strike, luego Jungle Strike... y ahora Gunship. Parece que las misiones militares de este tipo siguen gustando al público, por su espectacularidad y su acción. En Gunship pilotas un helicóptero real, un AH-64 Apache, especializado en el ataque a puntos estratégicos tanto móviles como estáticos.

GUNSHIP para MEGADRIVE

■ toneladas de armas ■

Como en todo helicóptero de combate que se precie, en el AH-64 Apache hay una tonelada de armas a tu disposición: desde el Sidewinder (misil de crucero) hasta el Hellfire, pasando por ametralladoras de gran calibre y bombas explosivas, tienes de todo para luchar contra el enemigo. Pero ten cuidado al utilizar el armamento, porque tienes una cantidad limitada de cargas, y además algunas armas son totalmente ineficaces con determinados objetivos. Tendrás que aprender a usarlas.

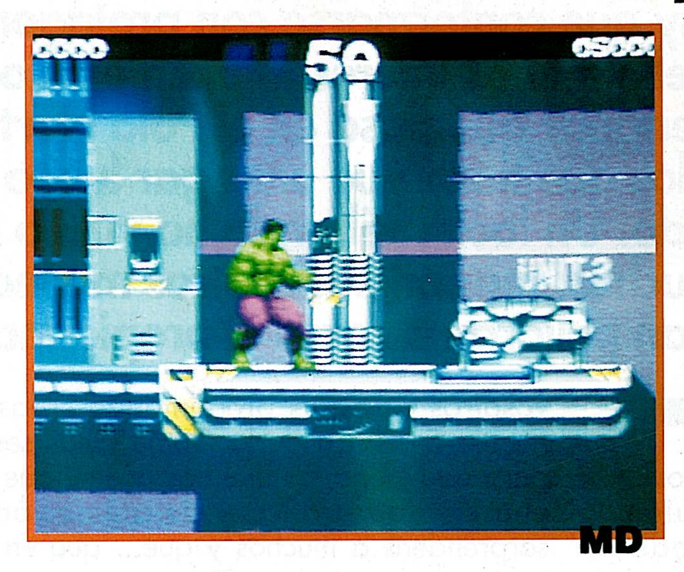


■ toneladas de armas ■

La ventaja de Gunship con respecto a otros cartuchos es que ofrece dos modos de visualización (dos tipos de vistas o de perspectivas, para ser más claros). En uno de ellos tienes una vista es en tres dimensiones desde la cabina del piloto, incluyendo la parte frontal de la misma con el cuadro de mandos, etc., igual que en los simuladores de vuelo. En el segundo modo, se ofrece una visión global de todo el entorno en el que estás envuelto, pero la acción del enemigo se aprecia con menos detalle. Los gráficos son buenos y la acción está garantizada en este cartucho de 8 MegaBits que gustará a los adictos al combate, y a los quieran tener casi una máquina recreativa en casa.



The INCREDIBLE HULK para MEGADRIVE y GAME GEAR



MD


MD

No vamos a preguntaros si conocéis a Hulk... Está claro que después de tantos años de existencia, tantos comics editados, tantas historias que incluso han sido convertidas en serie televisiva, no hay nadie que no sepa que este hombretón verde en realidad es el "raquítico" doctor Bruce Banner, quien tras un experimento psíquico, se ha convertido en un hombre poco normal, que se transforma en Hulk cada vez que sufre un "choque" emocional.

MD

MD

■ un cartucho de 16 MB ■

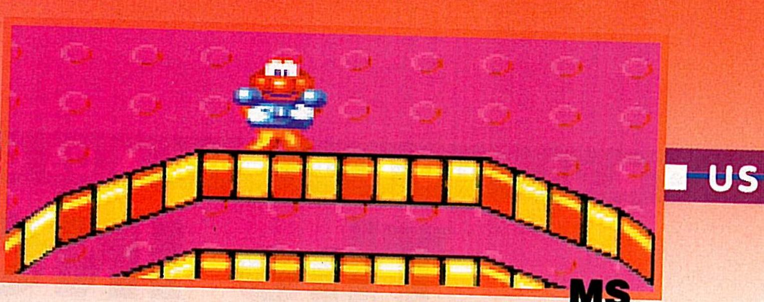
Uno de los aspectos que destacan de este cartucho es su tamaño: 16 MegaBits para la versión Mega Drive, lo cual no es todavía demasiado frecuente en este mundillo.

Imaginad por un momento lo que se puede desarrollar con 16 megas: en primer lugar, gráficos soberbios en 256 colores, tres estupendas dimensiones, scrollings en todos los sentidos y en todos los niveles de altura (lo cual es diferente del simple scroll multidireccional), sensación de profundidad y gran calidad en el dibujo, por no hablar de la animación, que es sublime. Hulk se mueve con una soltura asombrosa y sus múltiples ataques son muy eficaces.

■ una docena de ataques ■

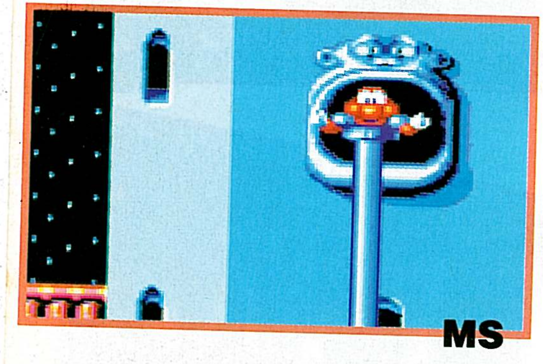
Hulk puede salir victorioso de cualquier situación utilizando sus múltiples formas de atacar a los adversarios.

Con puñetazos, pelotazos... de uno en uno o por grupos... lanzándolos por encima de la cabeza hacia delante o hacia atrás... son muchos los golpes que puede atestar a cualquier contrario, de manera que será mejor ser su amigo.



Mientras que en el mundo de la Mega Drive James Pond se encuentra ya en su tercera aventura, en las consolas Master System y Game Gear hay que conformarse con protagonizar este segundo episodio, no por ello menos interesante. En esta ocasión, nuestro héroe tendrá que averiguar qué pasa en el Polo Norte, donde Papá Noël envuelve los regalos que tiene que entregar luego a las niñas y niños de todo el mundo. Un loco furibundo ha vuelto majaretas a un buen número de peluches, marionetas y otros muñecos, que ahora están tan locos y son tan peligrosos como el propio malhechor.

■ ¡ROBOCOD al rescate! ■

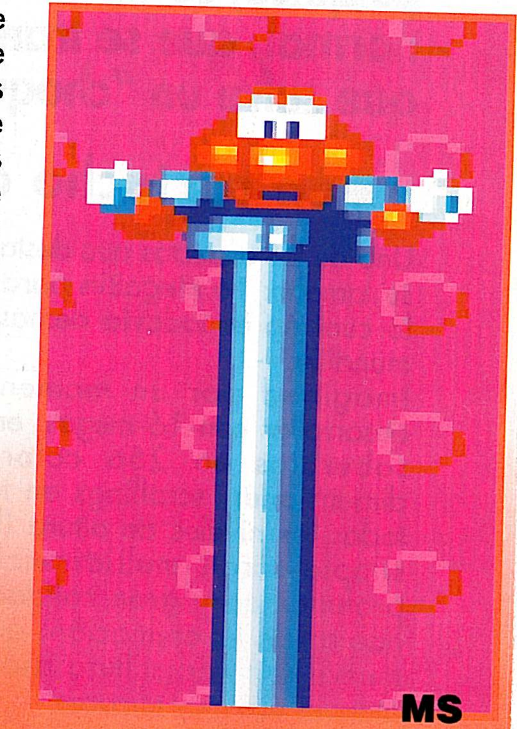


Y en estos casos... ¿sabes a quién hay que pedir ayuda? Efectivamente, a Robocod, el "pescao" más intrépido del planeta, que ha prometido desenmascarar al culpable y descubrir qué es todo este lío que se ha formado. Para ello, tendrá que recorrer la gigantesca ruta de los juguetes, abrir todas las puertas –rompiendo todas las cadenas y cierres– y eliminar antes de nada las "malas hierbas". El método utilizado por Robocod para abrirse camino es muy simple: cuando tiene que saltar se transforma en bola, colocando la cabeza entre las rodillas, y así consigue eliminar a todos los bichejos que encuentra a su paso. Claro, cuenta con una supervelocidad que le permite acabar con los enemigos más pesados.

James Pond II combina a la perfección las características de los juegos de plataformas con las de los juegos de acción, y te hace vivir algunos momentos inolvidables (¡toma romanticismo!). Si aceptas el reto, tendrás que saltar, golpear, esquivar, correr, etc., todo al mismo tiempo, lo cual no será difícil para un tipo activo como tú. Y por si alguno de vosotros os estáis preguntando si los 8 bits de la Master System o de la Game Gear serán suficientes para este juego, os diremos que sí, que el juego tiene una calidad gráfica y de animación que incluso sorprenderá a muchos y que... que en una palabra, merece la pena.

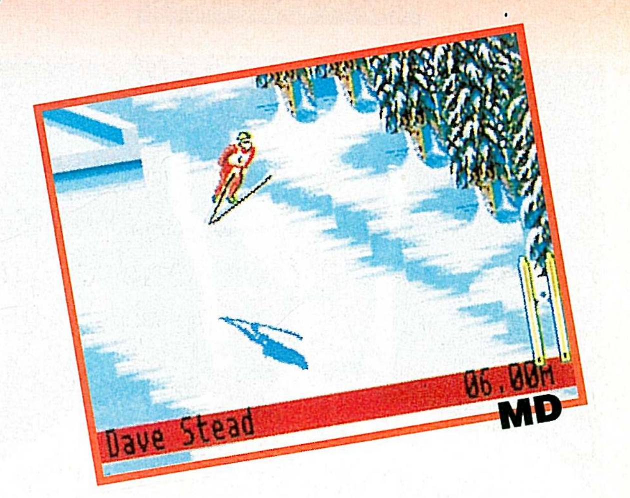
■ una versión Game Gear alucinante ■

Los desconfiados deberían echar un vistazo a la versión Game Gear, ya que es tan buena que podría compararse a la versión Mega Drive. Bueno, sin duda alguna, la diferencia de capacidad se tiene que notar, pero hay que reconocer que tanto las animaciones como la manejabilidad son ejemplares y casi intachables. No olvidemos que son 4 MB de cartucho, un tamaño que sólo se había visto antes en Mickey 2, pero que cada vez se utiliza más (y esperemos que se convierta en costumbre pronto). Así pues, mientras llega el cartucho al mercado, tened un poco de paciencia y conformaos con mirar las fotos que podemos ofreceros.



JAMES POND II
CODENAME ROBOCOD
para MASTER SYSTEM y GAME GEAR

WINTER OLYMPIC GAMES para MEGADRIVE



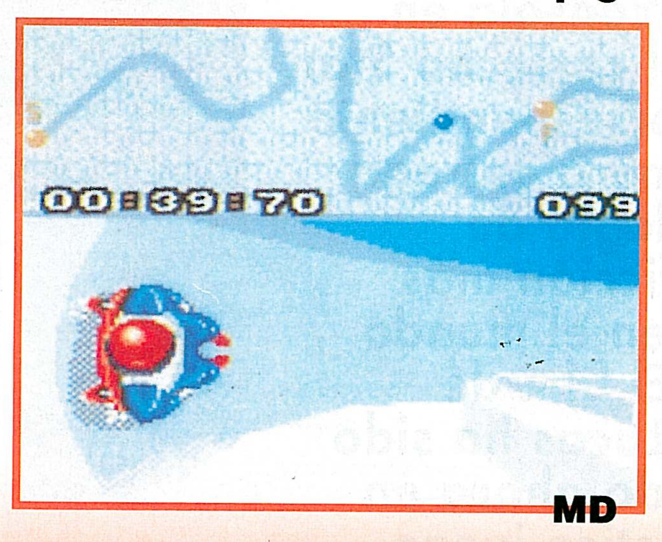


A la espera de que lleguen los Juegos Olímpicos de Invierno 1994, que tendrán lugar en la ciudad noruega de Lillehammer, US Gold nos ofrece el juego oficial de este acontecimiento mundial. Decimos juego oficial porque ha conseguido una licencia que le permite utilizar este privilegiado calificativo, lo que, unido a la calidad del mismo tanto para Game Gear como para Mega Drive (¡16 megas de cartucho!), hace prever un éxito seguro.

■ 10 pruebas a realizar ■

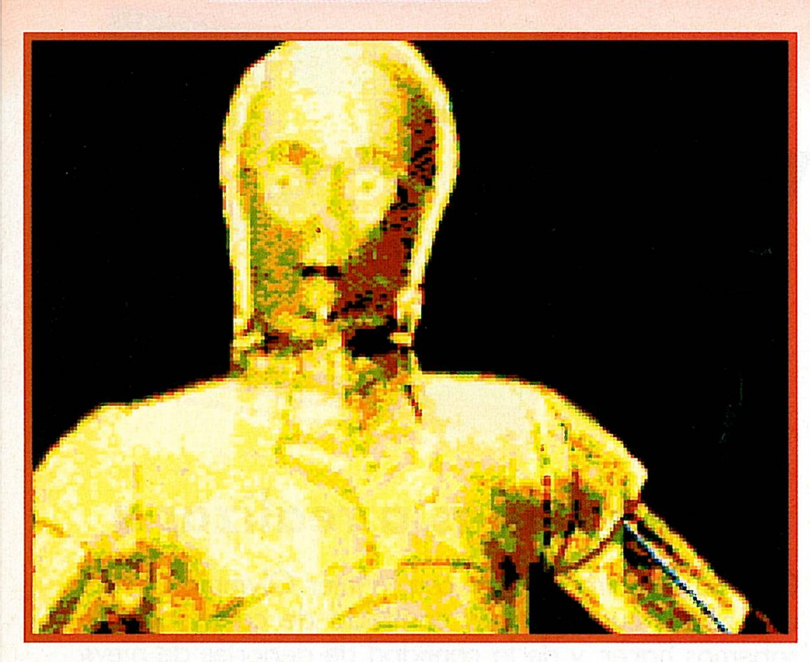
Cuando se entra a jugar con Winter Olympic Games uno se da cuenta de la cantidad de cosas que no sabemos hacer, y de la cantidad de deportes de nieve que existen, ya que este cartucho comprende un total de diez pruebas a realizar. Está el sky de velocidad, la prueba de salto, el slalom, el trineo (pequeño), el bobsleigh (trineo grande) el biathlon... Hay pruebas para todos los gustos, y equipos para elegir: un total de 16, entre ellos Francia, Canadá, Noruega e Italia. Antes de la competición propiamente dicha se celebra una ceremonia de apertura, con sus desfiles, sus demostraciones y su tradicional espectáculo.

■ hasta 4 jugadores ■



Quien habla de pruebas deportivas, habla de entretenimiento asegurado, sobre todo sabiendo el buen humor que caracteriza a todos los adictos a Sega (¿o no es cierto?). Y si a ello se añade la posibilidad de competir con otros tres participantes más, la diversión está garantizada. En cuanto al aspecto técnico, ambas versiones (Game Gear y Mega Drive) son fabulosas, y cuentan con una animación y un scroll fantásticos, que hacen que cualquier pirueta parezca una auténtica proeza. Y todos sabemos ya lo que se puede hacer con 16 MB en el aspecto gráfico... Lo único que falta es esperar un poco para zambullirnos en lo mejor de los deportes sobre nieve.





■ a bordo del LANDSPEEDER ■

Ya en el principio del juego, tienes que hacer frente a una prueba de selección. A bordo del "landspeeder", esa nave de tierra que te permite ir de una gruta a otra a toda velocidad (en una palabra, el transportador que pilotaba Luke Skywalker), deberás recorrer el desierto de Tatooine y entrar en las horrorosas cuevas donde se esconden miles de enemigos, monstruos nauseabundos y bichos de todo tipo. De todos es sabida la gran velocidad e inercia que tiene el landspeeder, así que procura pilotar con delicadeza y tacto, y encuentra pronto al androide R2-D2, que se ha escapado de casa.



US Gold no ha olvidado a la "mediana" de las consolas de Sega, y es más, le ha concedido el privilegio de ser la primera consola en recibir el cartucho Star Wars, correspondiente a la primera entrega de la trilogía de ciencia ficción más famosa en el mundo entero. El film de George Lucas ha sido convertido ahora en un fantástico juego que gustará a todos y entusiasmará a los fanáticos de la película.



STAR

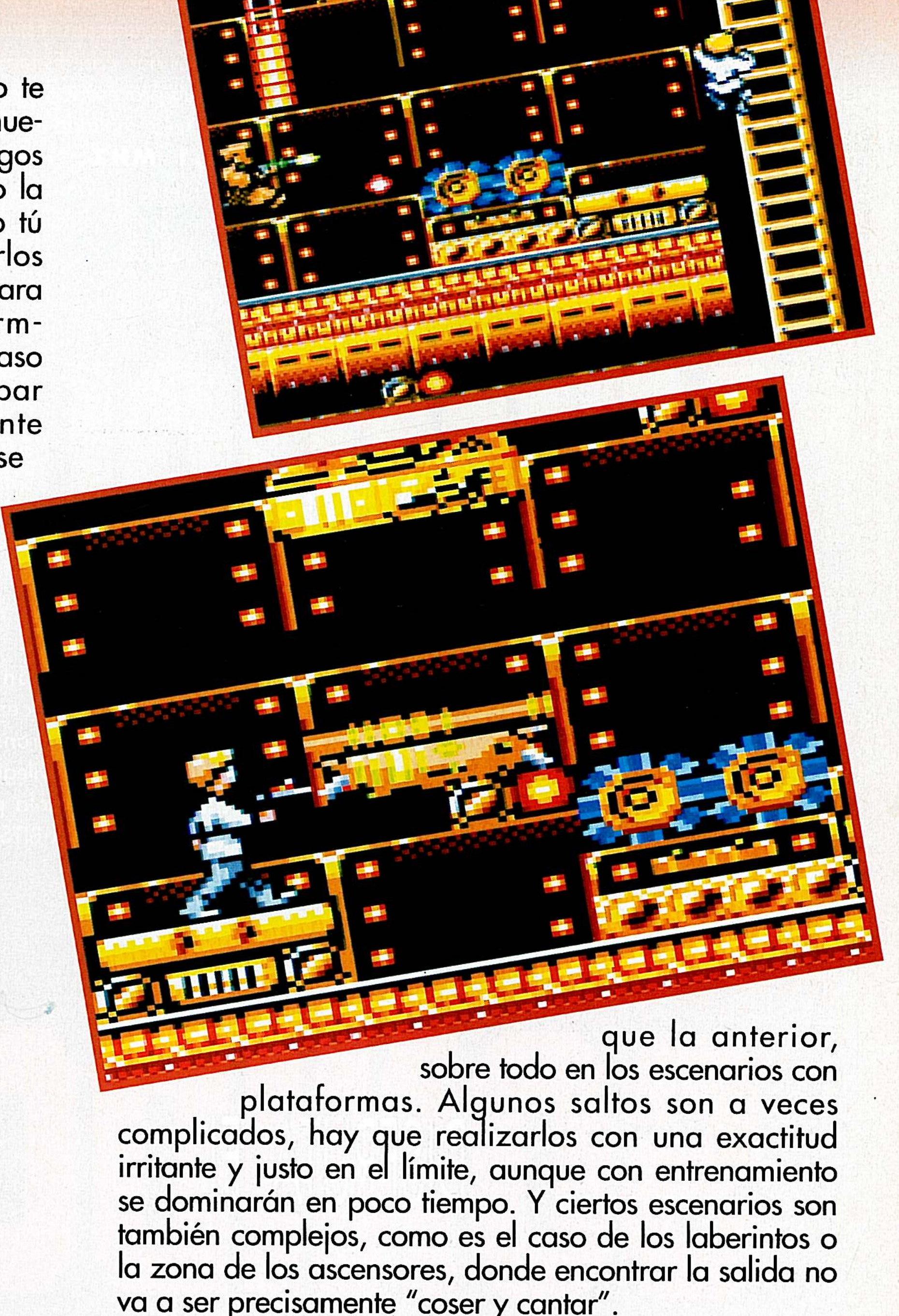
para MAS

■ nuevas misiones ■

Si piensas que el principio es demasiado fácil no te apures, que enseguida tendrás que llevar a cabo nuevas misiones, entre ellas la de liberar a tus amigos capturados por las fuerzas imperiales. Han Solo o la Princesa Leia dependen de ti, y al mismo tiempo tú dependes en parte de ellos, porque al rescatarlos puedes aprovechar sus armas, de gran potencia, para deshacerte de los Stormtroopers que salen a tu paso con la intención de acabar contigo de forma bastante radical. Esta etapa, que se realiza a pie, combina la aventura con las plataformas, por lo que será un poco más difícil que la anterior, sobre todo en los escenarios con plataformas. Algunos saltos son a veces complicados, hay que realizarlos con una exactitud irritante y justo en el límite, aunque con entrenamiento se dominarán en poco tiempo. Y ciertos escenarios son también complejos, como es el caso de los laberintos o la zona de los ascensores, donde encontrar la salida no va a ser precisamente "coser y cantar".







■ a bordo del MILLENIUM ■

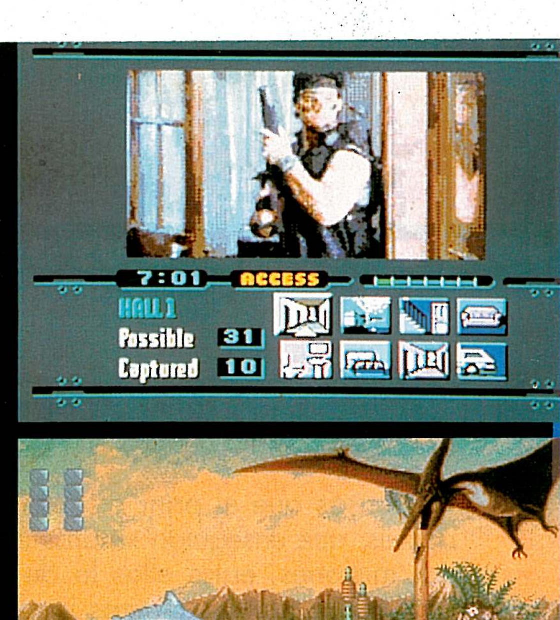
El momento estelar del juego: poder pilotar la famosa nave de combate llamada Halcón Milenario. Si has hecho méritos suficientes para conseguirlo, entonces no tendrás demasiados problemas a la hora de la gran lucha, el enfrentamiento final contra el Imperio que tiene lugar en la estación espacial Estrella de la Muerte. El ataque a este refugio imperial, representado en tres dimensiones, incluye una lluvia de asteroides, disparos desde la estación a la nave del afamado piloto Luke, un montón de naves enemigas que se avalanzan sobre ti... vamos, lo que se dice una batalla completa.

WARS
TER SYSTEM

VIVE LA REALIDAD ABSOLUTA

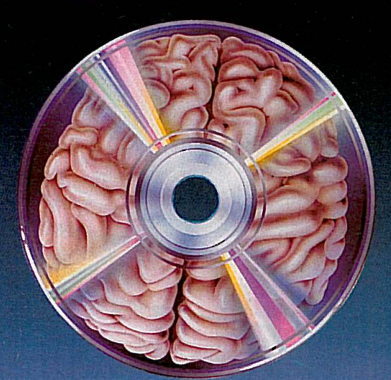


Siente las cosas como son. Videojuegos con personajes reales que obedecen tus ordenes. Estrellas de la pantalla a las que tú puedes dar vida. Es la realidad absoluta. Ponte al mando de un procesador 68.000 que unido al de tu MEGA DRIVE hace realidad tus sueños a una **velocidad de 20,1 MHZ.** No te conformes con menos. Siente un nuevo movimiento en los gráficos, ampliación, rotación, Scroll... Zoom...¡ CAMBIARAS DE CHIP ! Es tu nueva realidad.

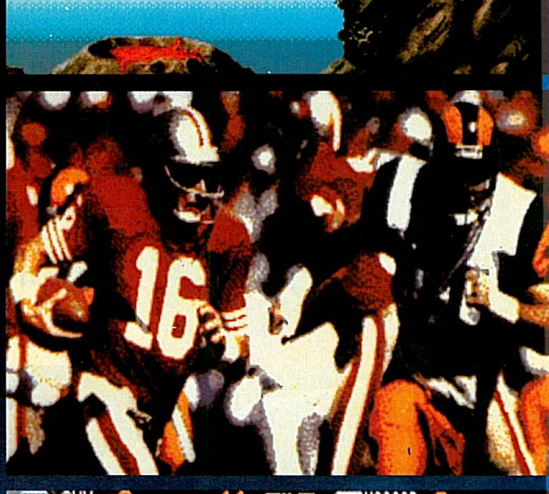




CONTROLA LA MEMORIA INTEGRAL



Cuestión de poder. Controla una memoria de **6 MEGAS** que te permite acceso inmediato y agilidad absoluta a la hora de transmitir datos a tu videoconsola. Una inteligencia privilegiada despierta en tu MEGA DRIVE.¡ La Videoconsola pensante ! CON JUEGOS DE CASI 5.000 MEGA-BITS... ¡ EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS !





DISFRUTA EL SONIDO TOTAL



Siente la música, **¡TU MUSICA!**. Disfruta del reproductor de sonido más avanzado que existe. Programa tus canciones, busca el fragmento que quieras, repite los temas que molan , escucha la voz de tus autores preferidos. La filarmónica está en tu MEGA DRIVE. ¡ SALTA AL ESCENARIO ! La música la llevas dentro, ¡DEMUESTRALO CON EL KARAOKE ! Interpreta tus temas de siempre¡ TE VAN A OIR !



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

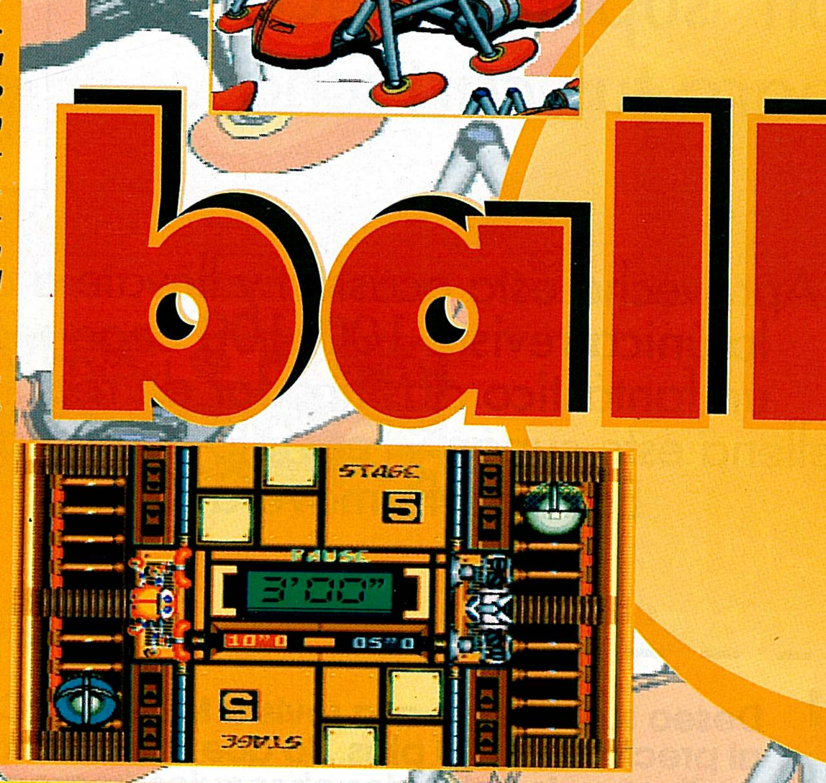




Tu padre, antiguo campeón olímpico de la modalidad de Balljacks, se ha convertido hoy en día, a petición tuya, en tu entrenador y está muy alegre por el hecho de que hayas podido reparar su pequeño robot, inutilizado desde hace mucho tiempo. Efectivamente, el último partido fue tan violento que la pequeña máquina quedó completamente destrozada. De cualquier manera, tú has decidido recuperar el título que un día poseyera tu padre. Sin embargo, en los últimos años las cosas han cambiado y los robots se han vuelto tan sofisticados y robustos que el tuyo parece un tanto frágil frente a ellos. ¿Será esto un problema para reconquistar el título? Afortunadamente para ti, las reglas del juego son sencillas: cada jugador posee dos bolas y el robot que controla cuenta con dos ventosas. De esta forma, tus adversarios podrán atrapar tus bolas gracias a sus ventosas. Pero tú podrás recuperarlas de la misma forma. Se trata, como veis de un juego muy simple.

Cuando se juega a dos es verdaderamente divertido controlar todos los parámetros. Así puedes determinar el número de sets que se disputarán en el partido (de 1 a 4), lo mismo que el nivel de dificultad para cada juego (fácil, normal o difícil), que se corresponde con la velocidad de desplazamiento de las ventosas, en el modo fácil la ventosa va muy rápida y en el difícil muy lenta.
También es posible elegir el tiempo que puede pasar sin que tengas las bolas a tu lado antes de que pierdas el partido (3, 6, 12 segundos e incluso décimas de segundo).
El juego propone, igualmente, dos modos de entrenamiento, uno libre y otro cronometrado.

En la fase DESTROYER se puede realizar una quinta prueba. Deberás evitar a toda costa ser golpeado por sus bolas. En caso contrario se producirá una explosión. Además estarás obligado a dirigir tu robot justo al stand situado en el centro. Durante ese tiempo, tu adversario tiene ventaja. El robot puede permanecer en las esquinas, donde es invulnerable; sólo saldrá cuando le golpees con dos bolas como mínimo. Ahora tendrás la oprtunidad de acabar con el robot enemigo.

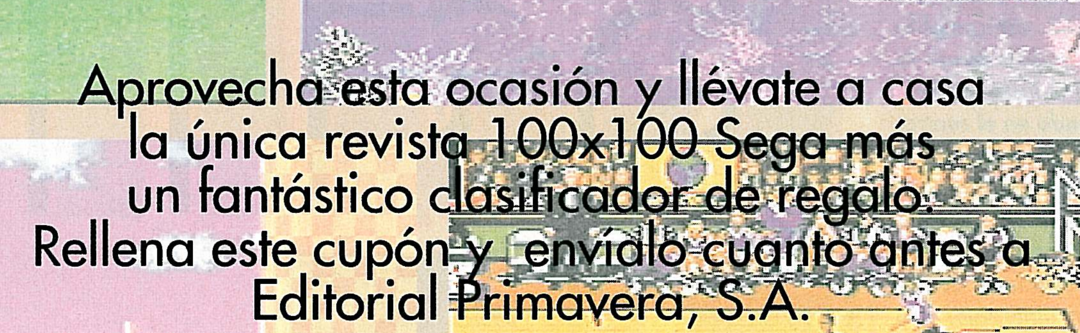


COMENTARIO

Este juego representa una de las cotas más altas en cuanto a originalidad. Después del Tetris, es posible que se trate de uno de los mejores juegos de este género. Lo cierto es que Balljacks es un cartucho muy atractivo. Con él vamos a ver algo totalmente diferente de lo que estamos acostumbrados a ver en los cartuchos para máquinas Sega. Y no sólo es innovador, sino que también es mejor. El nerviosismo aumenta considerablemente cuando sabes que el tiempo de lucha contra el adversario se acaba. Las diferentes configuraciones de combate son igualmente muy atractivas y hacen que la vida del juego aumente. Pero lo mejor de lo mejor es cuando juegas por parejas. No queda tiempo, pasa la bola, las pelotas cruzan el aire, hay que reparar ese robot..., en definitiva, cien por cien acción, cien por cien, delirio.



Llévate de regalo
un súperclasificador
para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa
la única revista 100x100 Sega más
un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a
Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ❑ 1 Cartidge Caddy
- ❑ 1 carnet de socio MEGAFORCE

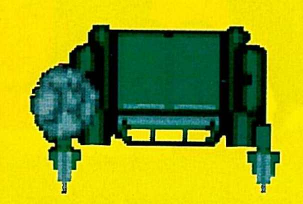
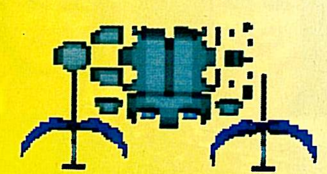
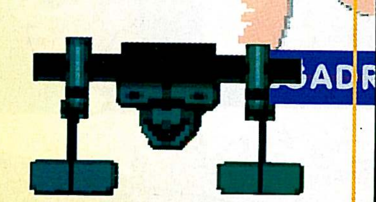
Nombre............................ Apellidos...
Calle... Nº................Teléfono......................
C.P.................... Población............................ Provincia.........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:
❑ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
❑ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

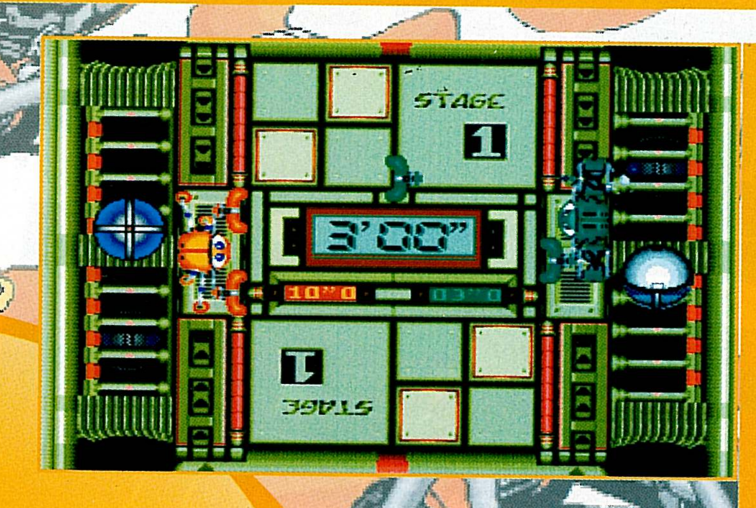
Fecha...................................... Firma...

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

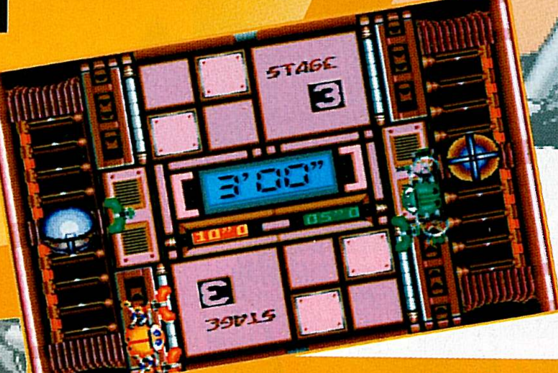




Los próximos participantes ¡no llevan ventosas! Atención....



Para la primera prueba, nos encontramos con un robot de la generación HHR-100 TYPE R, que no representa ningún problema.
Nuestro robot resiste diez segundos sin bolas, mientras que el adversario sólo aguanta tres segundos.
Lo normal es que el partido se dispute a dos sets y se programe automáticamente el fin a los tres minutos.
Las cuentas están claras, pero se pueden acordar prórrogas.

jacks



La cuarta prueba es de lo más frustrante. Es imposible derrotar al robot contrario... Es un "FULL METAL HEAD". Dicho de otra manera, tiene una carrocería de metal casi indestructible. Para acabar con él es imprescindible que le lances todas las bolas. Afortunadamente no resistirá este ataque durante mucho tiempo.



Una estrategia diferente en cada prueba. Si examinas con atención las reacciones de los adversarios, podrás descubrir sus puntos débiles.
En este caso, el HHR-100 TYPE F resiste cinco segundos sin bolas. Hay que golpearle al menos dos veces para que vuelen todas las bolas.



Aquí vemos al MAGNES 40, un robot poco móvil y fácil de romper, pero hay otros a los que debes prestar atención como el TUNED HHR-100, el KILLER BEE, el MAD HUNTER, el HHR-300, el SPEARMAN, el HHR-100 MARK2, etc...

■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Las explosiones y las músicas están muy conseguidas

GRAFICOS

Se pueden considerar dentro de la media, sin ser fabulosos



ANIMACION



Los movimientos laterales son muy fáciles

MANEJABILIDAD

Es extramadamente sencillo manejar a los robots



EDITOR: NAMCO
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: BALLJACK
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 2



+ La originalidad
+ Los sonidos de ruidos
+ El ambiente delirante
+ Por parejas, el juego mejora
- ¿Un interés limitado?





André AGA

Es bastante guapo, siempre viste de manera un tanto peculiar y maneja la raqueta como si fuera una prolongación de su brazo.
Por supuesto, se trata de André Agassi, único en su género.
Durante el último torneo de Wimbledom fuiste recoge pelotas. Tuviste el honor de darle una toalla e incluso de sostener su raqueta un ratito.
Desde ese día una de tus máximas aspiraciones consiste en jugar con él o contra él.
Afortunadamente este año se ha acordado de ti y como si fuera un sueño está dispuesto a cumplir tus sueños y por si esto fuera poco también podrás entrenarte y aprender con él.
Increíble ¿no es verdad?

El tenis en sala. Parece de locos conseguir dar a la bola. Resaltar que es posible jugar con un amigo en individuales o en dobles y también contra tu amigo.
Como ves, todas las combinaciones son posibles.

Esto parece un terreno difícil, pero se trata de una super opción que te permitirá jugar bajo las reglas del tenis, pero también apostar dinero.
En efecto, cada vez que la bola pasa la red, están en juego diez dólares y se dobla en cada pase. Gana y conseguirás un montón de dinero.
Los especialistas en pasar la red se harán ricos rápidamente y podrán pagar un entrenamiento especial para mejorar sus actuaciones.

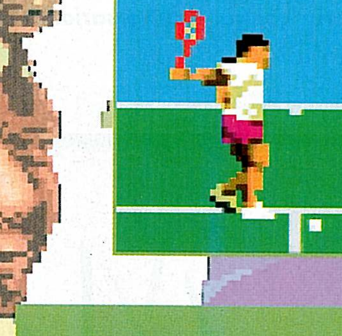
Llegamos a la tierra batida. Participa en un torneo de dobles con un amigo (o sin él), podrás elegir los cuatro jugadores que se enfrentan.

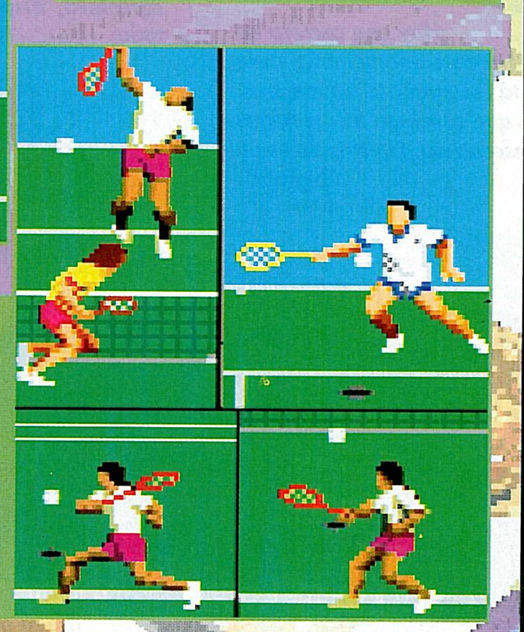
Un dispensador de bolas automático para los solitarios o para los novatos. Un entrenamiento muy bueno, durante el cual podrás ejercitar todo tipo de golpes. Los menos atrevidos podrán elegir la opción "Demostración" que les permitirá asistir a los partidos de dobles o individuales en un terreno a elegir. Como en la tele.



Los reconoces, ¿no? De izquierda a derecha vemos a: Agassi, especialista en el smash y en limpiar las líneas del fondo de pista; Nova, artista en desplazar las bolas donde le apetece; Ark, maestro de los ángulos en los servicios y en los restos precisos; King, rápido y poderoso; Chin, con un servicio escalofriante; Matt, la precisión ante todo; Pepper, preciso como una regla; y, por último Ball, el más rápido de todos. Estilos, estrategias y cualidades diferentes para cada uno de ellos.

Un servicio muy bien realizado y una devolución espectacular.
De ti depende elegir el ángulo de tiro, la fuerza y el efecto.





Algunos golpes son más difíciles que otros. Smash, drive, revés, volea, globo, tiro cruzado, passing shot, liftado, todos están presentes. Luchar con los tres botones de tu mando supondrá una dura prueba para tus dedos.



COMENTARIO

Se trata de otra gran estrella mundial del tenis que presta su nombre para una simulación. Después de Jennifer Capriati Tennis (Grand Slam), que pasó bastante inadvertido, nos encontramos de nuevo sumergidos en las pistas de tenis. Desgraciadamente el título de "mejor juego de tenis para Megadrive" no será otorgado este año, mas bien quedará desierto. Aunque hay que resaltar el número de opciones para jugar es admirable en cuanto a tipos de terreno, torneos y otros como "Skin Game" en el que apuestas diez dólares en cada golpe. Las animaciones y los gráficos no son del todo malas pero tampoco son una maravilla. Por otro lado es extremadamente difícil, sino imposible, ejecutar golpes de manera rotunda y poderosa en el drive o en el revés. lo mejor de todo son los efectos sonoros, bastante perfeccionados que resaltan frente a la mediocridad restante.

▪ MEGADRIVE ▪



SONIDO



Los efectos sonoros son impecables y sin duda eclipsan todo lo demás.

GRAFICOS

Las pistas están bien definidas pero los personajes se quedan un poco difusos en el terreno.



ANIMACION



Muy poco impresionante sobre todo en los desplazamientos.

MANEJABILIDAD

No es nada fácil conseguir que la bola llegue al otro lado.



EDITOR: DOMARK
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GÉNERO: DEPORTES
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 4 TORNEOS
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO



+ "Skin Game"
+ Las digitalizaciones sonoras
- Pésima manejabilidad
- Poco realismo
- No resulta mejor con dos jugadores

61%



Mi MACH

Seguro que estás pensando que éste es otro de esos juegos de carreras de coches, más o menos espectaculares y, aunque entretenidos, poco originales. Pues echa un vistazo a las ilustraciones de estas dos páginas y verás que estás equivocado, ya que Micro Machines te propone una serie de carreras de lo más divertido. Hay cochecitos minúsculos –desde un cuatro por cuatro a un fórmula 1 profesional, pasando por tanques, lanchas o coches deportivos– y recorridos de locura –una mesa de cocina, llena de frutas y cereales desparramados, una mesa de billar, una bañera, una mesa de estudio con reglas, sacapuntas, gomas de borrar y mil cosas más–. Y no olvidemos a los participantes: un grupo de amigos en el que no falta ningún personaje: un tragón, un macarra, un listillo, unas cuantas niñas... La diversión está asegurada, tanto si juegas solo contra la máquina en carreras individuales como si organizas un campeonato. Pero si puedes jugar con un amigo, lo vas a pasar en grande.

En el Gran Premio cada victoria permite ganar un trofeo. Si quieres llenar pronto este expositor de trofeos, tendrás que hacer todo lo posible por ganar: empujar, sacar de la carretera, disparar contra el adversario... todo.

Hay una carrera de bonos cronometrada, pero está reservada a los mejores, los que consigan tres victorias consecutivas. El vehículo es un "bigfoot".

El mejor de los cuatro jugadores ganará la carrera, pero sólo si quedas el primero o el segundo estarás clasificado. Después de eso, pierdes una vida y comienzas de nuevo.

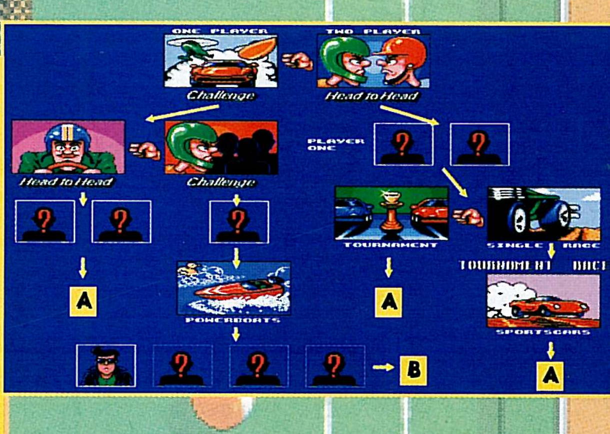
¡Llegó el momento de demostrar tus fuerzas! El número blanco que aparece arriba indica las vueltas que quedan para terminar. Debajo hay una fila de puntos de colores; al empezar, hay cuatro de cada color, pero el coche que consiga adelantar al otro y dejarlo fuera de la pantalla logra un punto de su color; entonces se detiene el juego y ambos se sitúan en el mismo punto para empezar a correr de nuevo. Gana el que complete antes la fila con puntos de su color, o bien el que cruce la meta con más puntos de color a su favor.

Aquí tienes un completo "retrato de familia", con todos los participantes en las carreras. Hay personajes para todos los gustos, elige el que más vaya con tu personalidad y ponte a los mandos de una lancha motora, un helicóptero, un tanque que dispara al adversario y diversos vehículos de tierra: el de rallye, el fórmula 1, el todoterreno... Pronto descubrirás que la velocidad y el manejo de cada vehículo dependen de la máquina en sí misma y también del terreno por el que corre.



Micro Machines

Este circuito está diseñado sobre una mesa de cocina; y lo que ves a los lados es el suelo, al que vas a parar si te sales de la mesa por equivocación o por un empujón del contrario (¡verás qué caída!). La carrera no es muy difícil, salvo por los gaufres, las naranjas y las gotitas de miel que frenan a los coches, pero tampoco van muy rápido los vehículos. Hay otros trazados mucho más complicados, con vehículos también mucho más rápidos (por ejemplo, los fórmula 1). Ten en cuenta que puedes circular por fuera del circuito trazado (igual que en los otros circuitos), pero cuanto antes regreses, mejor. La visibilidad es total, ya que el scroll de pantalla se realiza en todas las direcciones.



En el modo de dos jugadores, tienes que elegir primero el personaje que vas a encarnar. Inmediatamente después, seleccionas una de estas dos posibilidades: hacer el Gran Premio o entrenarse en una prueba que tú determinas (foto A). En el modo de un jugador puedes enfrentarte a un amigo "cara a cara" (foto A) o competir con otros tres tipos como tú (foto B). En este caso, es imprescindible clasificarse y elegir también quiénes van a ser tus contrincantes.



COMENTARIO

Code Masters, seguramente más conocida por su "pokeador" Game Genie, ha desarrollado también algunos buenos juegos, como éste que comentamos aquí. A primera vista, Micro Machines parece carecer de interés; sin embargo no hay más que ponerse a jugar en serio (si es que se puede mantener la seriedad en un juego así) o ponerse a jugar con otra persona para descubrir un cartucho de lo más divertido. El aspecto técnico es irreprochable tanto por las animaciones como por la velocidad y la facilidad de manejo, y los circuitos tienen tanto encanto como los cochecitos de carreras, que son muy variados. La pena es que puede cansar en poco tiempo, ya que es algo repetitivo, pero la calidad es innegable.



SONIDO



En este aspecto, no está aprovechada la capacidad de la consola. Los sonidos son poco abundantes.

GRAFICOS

No son grandiosos, pero son agradables, están bien hechos, y no falta simpatía en ellos.



ANIMACION



Es formidable y no tiene ningún fallo. El desarrollo del juego es muy veloz.

MANEJABILIDAD

Sea cual sea el vehículo elegido, se maneja muy bien, aunque hay que ser rápido con los controles.



EDITOR: CODE MASTERS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4MB
GENERO: CARRERA DE COCHES
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 26
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



- + Una animación estupenda.
- + Con dos jugadores es de locura.
- + Hay un montón de vehículos.
- + Un buen número de pilotos.
- - A la larga, puede cansar.

78%





MUTANT FOOT

Quién iba a creer que este juego podía llegar a ser algo así... ¿Quién querría participar en esta modalidad? Nadie. Pues aunque parezca increíble hay un montón de equipos dispuestos a jugar a esta especie de disciplina, clasificada entre las más violentas y degeneradas que existen. Un gran número de valientes hombres y guerreros han llegado de todas las partes para aceptar el riesgo. La primera competición de este tipo fue de lo más sanguinolenta, por dos razones. Los futbolistas no conocían bien las reglas del juego y además creyeron que todo era cuestión de violencia. El partido terminó en el caos total... Por lo tanto se va a volver a intentar en otro torneo y esta vez tú mismo estás dispuesto a participar.

Haz una buena elección para el ataque. Selecciona una de las tres técnicas visibles en la pantalla de entre todas las disponibles. Puedes decidir hacer un pase, por ejemplo, o avanzar solo.



Este es el golpe de envío. Elige bien la dirección y la fuerza de tu golpe para avanzar con tus tropas.



El auténtico caos. Una lucha infernal que causa estragos. Golpea todo lo que se mueva para tratar de ganar terreno, pero ¿dónde está el balón?

COMENTARIO

La primera impresión que recibimos de golpe es sin duda el humor con que Electronics Arts ha diseñado este juego basado en el fútbol americano. Todo, absolutamente todo, te hará morirte de risa, hasta tal punto que habrá momento en los que serás incapaz de reaccionar. Pero no te creas... no se han olvidado del aspecto deportivo del juego. Todos los golpes de ataque y defensa de este deporte americano han sido recreados en esta versión y el número de equipos participantes es impresionante. Los efectos sonoros están muy conseguidos y más de uno hará que te mueras de risa. Si te gustan los juegos deportivos repletos de acción y buen humor este es sin duda tu juego. Y no tiene nada que envidiar a otras versiones más "serias".

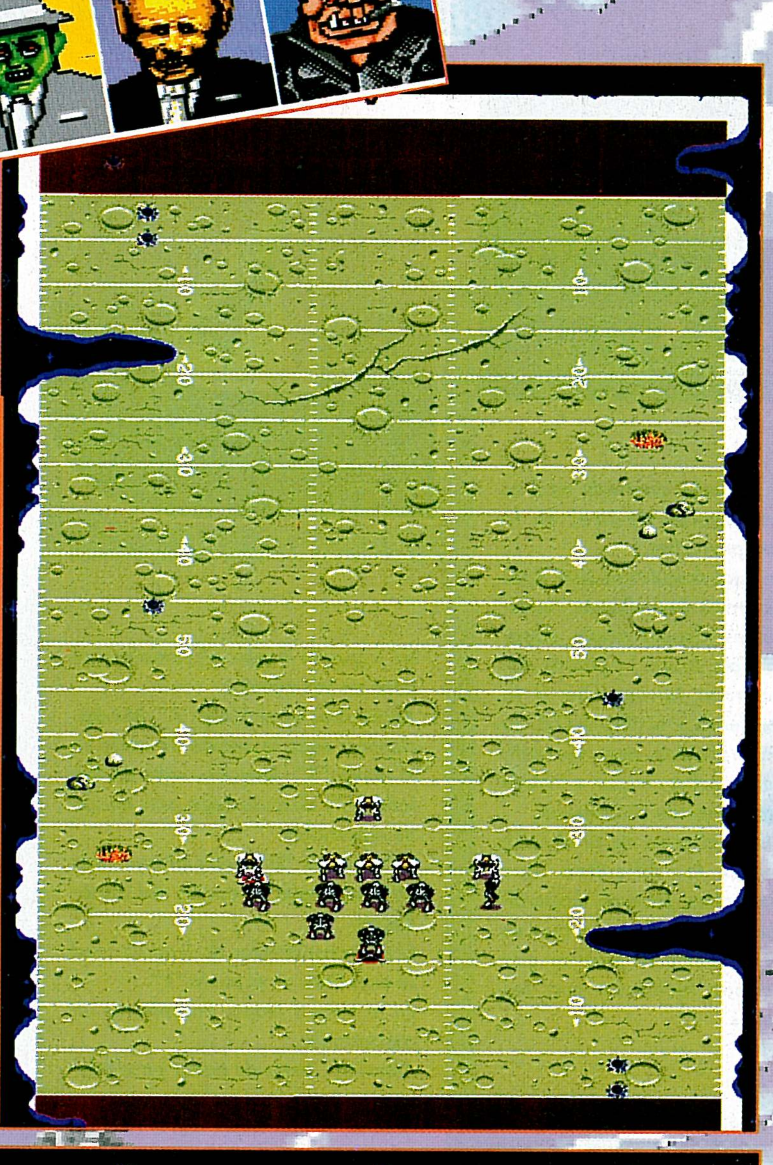




LEAGUE BALL

Elige tu equipo de entre los 19 disponibles y sitúalo en cualquiera de los 19 terrenos propuestos. Define tú mismo el nivel de brutalidad de los partidos (violento, sangriento, demoledor, masacre o aniquilación).

Cada equipo tiene un entrenador. Se ocupará de controlar el desarrollo del juego y podrá daros buenos consejos sobre el mismo.



Admira este campo. Vas a encontrar en él bombas, agujeros de lava y también rocas. Evita caer al suelo; te va la vida en ello. Cuando ataques te encontrarás en la parte baja de la pantalla. Todos los golpes están permitidos: golpes con los puños, saltos, placajes, eliminación del árbitro, carreras, lanzar a un jugador contra los demás como si fuese una pelota,... Cada equipo tiene super golpes diferentes.

■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Los efectos y las músicas son geniales, sello de Electronics Arts.

GRAFICOS

No son maravillosos pero consiguen que te partas de risa.



ANIMACION



No es lo mejor, incluso resulta un poco mala, pero no importa. Aquí lo que importa es el espíritu del juego en sí mismo.

MANEJABILIDAD

No hay ningún problema para hacer lo que desees, todo es suave y los monstruos se dejan conducir muy bien.



EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: FUTBOL AMERICANO
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 40 EQUIPOS
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS



- \+ Un ambiente muy cómico
- \+ Muchos equipos
- \+ Los numerosos campos
- \+ Las buenas digitalizaciones sonoras
- \- Excesivamente americano

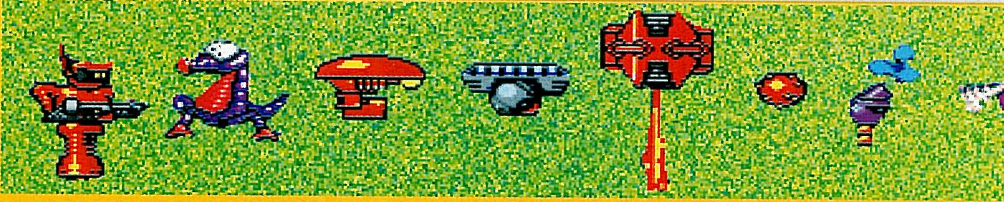






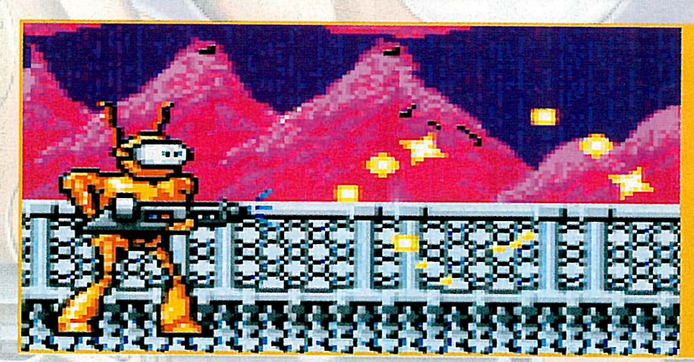






Un montón de monstruos diferentes y muy malvados se lanzarán como macetas sobre tu cabeza. No te confíes nunca.

¿Estás o has estado alguna vez enamorado?... Si es así supongo que no te gustaría que ella (o él) te tuviera que esperar durante horas paseando con la única esperanza de que llegues pronto a su lado... ¿verdad que no? Pues esto es exactamente lo que le pasa a B.O.B. Mientras su prometida lo espera, él ha chocado con la nave galáctica de su padre contra un meteorito. No le queda más remedio que abandonar la nave y seguir el recorrido a pie. Aparte de ser largo, este recorrido le llevará a inhóspitos lugares repletos de bestiecillas infames y de otra clase de monstruitos. De ti depende el que B.O.B llegue sano y salvo a la cita con su prometida y ten en cuenta que cada minuto que pasa es crucial, así que no pierdas el tiempo...

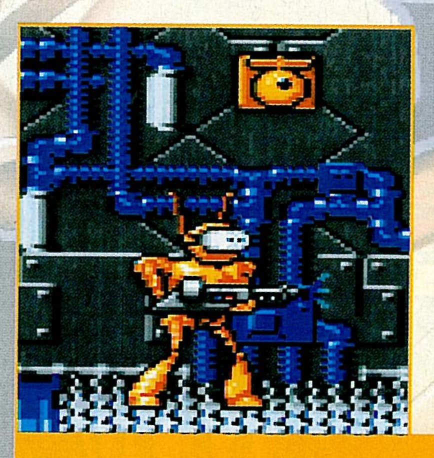


Se trata de un teletransportador que te permitirá pasar a la siguiente etapa. No te lances como un loco y párate un poco a pensar en las opciones que llevas.





El pequeño cuadrado azul es una opción de tiro; no lo desaproveches. En total descubrirás siete tipos de armas (lanzallamas, lanzamisiles, disparo simple, disparo triple, láser...) y podrás disparar a la derecha a la izquierda y arriba. B.O.B. es un individuo muy versátil; puede saltar, trepar e incluso agarrarse con sus antenas. Utiliza el arma de tu elección según la dificultad que encuentres, pero no desperdicies la munición, ya que en caso contrario tendrás que acabar luchando con tus puños.



El pequeño cuadrado naranja es una de las siete opciones de equipamiento (bombas, hélices, energía, etc.) que puedes encontrar. Son muy útiles a la hora de buscar una solución para algo que no está accesible o para salir de un agujero. Usalos sabiamente, combinándolas con las otras opciones.



La segunda etapa al completo se pasa en tres minutos. Aparecerás en el punto "A". No desciendas; coge la opción de arma en el punto "B". Atención, salta al otro lado "C", después coge una opción de reparación. En el punto "D", salta al otro lado para conseguir la opción del lanzallamas. El teletransportador de final de nivel se encuentra en el punto "E". En la tercera etapa, encontrarás un regenerador. Atención , antes de entrar en el teletransportador te encontrarás con un abismo; si, por mala suerte caes en él, sólo podrás salir con ayuda de una hélice. Pero la cosa no acaba así, hay una cuarta, una quinta, una sexta etapas... Hasta treinta diferentes.



COMENTARIO

Podemos decir que B.O.B es un buen juego para este verano. El personaje es totalmente "genial" y en seguida cae simpático a todo el mundo. Las múltiples facetas que desempeña este ser espacial a lo largo de las pantallas también son divertidas aunque el scroll en el que se desarrolla el juego no es precisamente bueno, sino más bien algo flojillo. Deberás poner a prueba tus reflejos y también reflexionar mucho para encontrar la salida en cada nivel. Del mismo género que Alien 3 o Terminator, no es precisamente idéntico a ellos. La cantidad de armas y de artefactos que podrás utilizar es impresionante y desde luego de lo más original. Para convertirse en un éxito necesitaría unos gráficos algo más impactantes porque resultan un poco vulgares o mejor dicho algo monótonos. Aún así es un juego entretenido.

Tienes 5 minutos para pasar la primera etapa. (Ver el preview de nuestro número anterior para descubrir todo lo relativo a este nivel). Según avanza en el juego, B.O.B. consigue restablecer sus fuerzas, pero, afortunadamente, esta no es la única manera que tiene de hacerlo, ya que hay un montón de opciones en lugares protegidos o escondidos que le permitirán reponerse.



■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Las músicas son divertidas y las imitaciones de sonidos están muy logradas.

GRAFICOS

Un trabajo bien acabado pero el resultado final es algo monótono.



ANIMACION



Aunque resulta un poco brusca la mímica de B.O.B es absolutamente genial.

MANEJABILIDAD

Ningún problema a la hora de hacer avanzar a B.O.B.



EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 45
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: SI



- \+ Un montón de niveles.
- \+ El protagonista B.O.B.
- \+ Gran variedad de armas.
- \+ Se pueden utilizar muchos objetos.
- \- Un poco repetitivo.



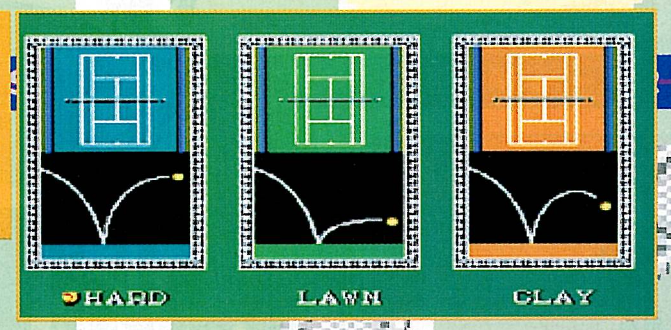


En tu primera participación en el célebre torneo de Wimbledon, el primer paso importante fue elegir jugar un torneo de tal magnitud. Estás muy motivado para comenzar las eliminatorias. Encontrarás los primeros juegos muy fáciles y derrotarás a tus adversarios sin muchos problemas. Debutas en el torneo con un "ace". Las pelotas limpian las líneas y tus contrarios no pueden con tus golpes. Los espectadores empiezan a conocer tu estilo de juego y te aclaman enfervorizados. Servicio, volea, smash, globo, passing; puedes desarrollar toda tu gama de golpes y pronto serás el ídolo de los más jóvenes. Todos esperan espectantes a que golpees la bola y te sientes obligado a ganar y no puedes rendirte. Tu energía no decrece y las victorias se suceden. Tu destino está sellado: no dejarás que nadie se entrometa en tu camino. ¿De acuerdo?

COMENTARIO

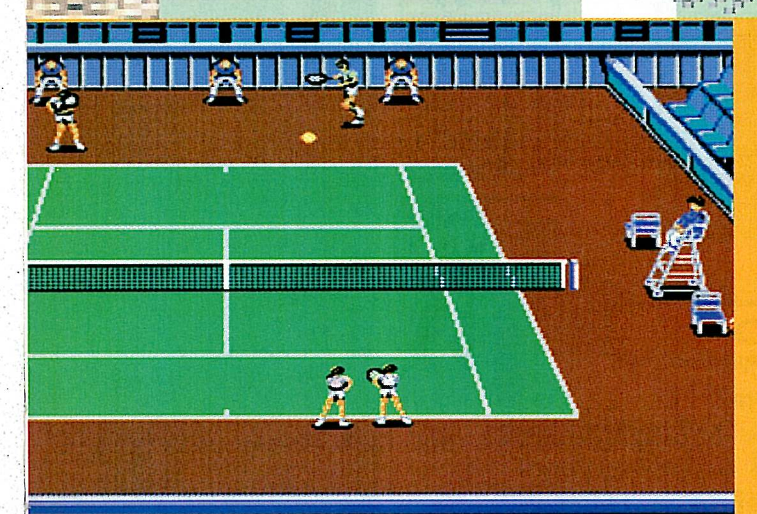
No vamos a empezar aquí con la discusión sobre si Wimbledon 1 es mejor que Wimbledon 2. Definitivamente, es mucho mejor la segunda parte. Quien no conozca la primera versión no tiene nada que perder, por el contrario aquellos que adoren las simulaciones de tenis y quieran comprar una, tendrán en esta una excelente opción. La manejabilidad de los golpes está extremadamente bien conseguida y la sensación de que puedes realizar todos los golpes es muy real. A nivel de opciones, las posibilidades son muy numerosas; puedes jugar partidos de dobles, individuales o contra el ordenador. Para que no tengas que calentarte la cabeza para jugar con otros jugadores, la consola te ofrece una amplia lista. La jugabilidad es ejemplar, lo que hace que este cartucho se disfrute mucho tiempo, y el número de torneos es muy elevado. La Master System cuenta con uno de los mejores títulos de tenis, que no tiene nada que envidiar al Agassi Tennis.

Jugarás en tres superficies diferentes: tierra batida, hierba y quick. Como sabrás el bote de la pelota depende de la superficie. Los partidos se disputan a uno o tres sets ganados.

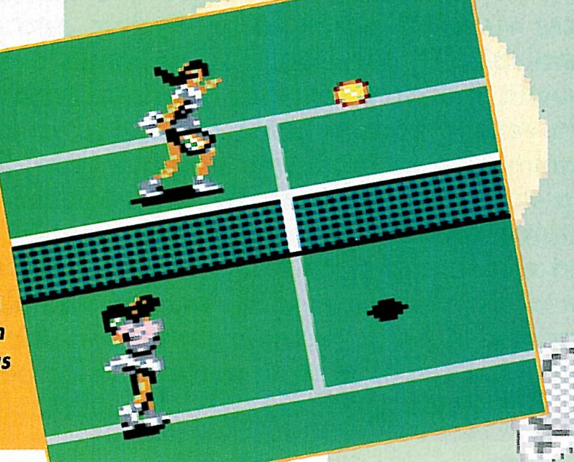


Debes saber cómo brota la hierba para golpear la bola. Esta animación del partido resulta muy espectacular. Es muy divertido ver a los jugadores golpear su raqueta contra el suelo o patear contra el campo cuando pierden un punto o elevar su raqueta al cielo cuando ganan.
Te morirás de risa cuando veas una pelota golpeando a un jugador en pleno cuerpo.

LEDON 2



Durante el juego, no verás el terreno, pero el scrolling te permitirá alcanzar bolas que se salen de tu visión y contemplar el resto del decorado.
En el modo torneo, el público será muy numeroso y te aplaudirá cuando lo merezcas. Podrás desplazarte libremente, colocarte al borde o restar sobre la línea de fondo.
Podrás cambiar de lado y moverte hacia arriba y abajo de la pista.



En el modo Torneo, crearás tu propio jugador y le darás un nombre. Los adversarios son elegidos aleatoriamente por el ordenador. Para crear este jugador, dispones de veinte puntos para repartir entre las cuatro cualidades (velocidad, potencia, técnica y resistencia). Después de cada partido, podrás redistribuir los puntos suplementarios en las cualidades que prefieras. También podrás aumentar su valor en las eliminatorias (tres partidos).

■ MASTER SYSTEM ■

WIMBLEDON 2

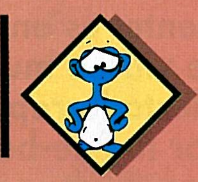
SONIDO



No hay digitalizaciones, pero el sonido y los efectos son correctos.

GRAFICOS

Son mejores que en el primer episodio, con gran variedad de campos y muy bien diseñados.



ANIMACION



Nada que objetar, es casi perfecta. Algunos golpes son de una calidad increíble.

MANEJABILIDAD

El torneo de Wimbledon se puede ganar. Es muy jugable.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: DEPORTES
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: NO

- \+ Muy buena manejabilidad
- \+ Una animación muy fluida
- \+ Los partidos de dobles
- \+ Una buena duración de vida
- \+ Un público entregado
- \- Un sonido mediocre





Beep, beep, beep, ..., "Bond al habla". "Aquí Crawford. Le necesitamos urgentemente, es una cuestión de vida o muerte". Alertado rápidamente por tu Bee-boop mientras estabas en la sala de baños turcos, sales precipitadamente a casa de Crawford al volante de tu Twingo. Por razones de seguridad no nos es posible decir nada más; compréndelo, un montón de vidas humanas están en juego. ¿Aceptas la misión? Si tu respuesta es NO, pasa de este zapping al siguiente. Si la respuesta es SI, continúa leyendo. "Estoy orgulloso de que haya aceptado, Bond". Emprendes la ruta en dirección al puerto donde te espera, como estaba previsto, una Zodiac. Siguiendo tu carta navegarás hacia un buque de un tamaño colosal. El mar está tranquilo, con muy pocas olas. Un montón de inofensivos pececillos siguen tu estela, cuando de repente ves algo que parecen ... ¡¿pirañas?!...

Desconfía de las cajas. Verás que tienden a caer con facilidad. Puedes provocar la caída acercándote hacia ellas y, cuando empiecen a caer retrocediendo. Podrás conseguir que caigan sobre un enemigo.

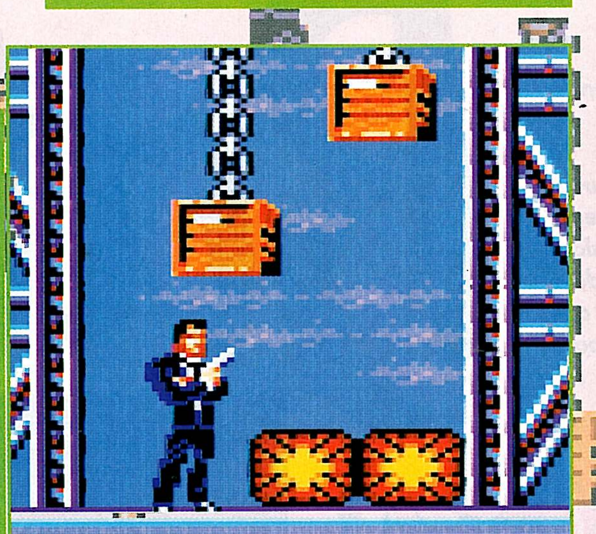
Siempre presionando el botón C, aprieta B para disparar las granadas. Ten en cuenta que este golpe es limitado.
Puede disparar a la derecha, a la izquierda, hacia adelante y hacia atrás.
A veces te encontrarás con gorilas que no dejan de disparar. En estos casos, la única manera de eliminarlos será hacerlo en cuclillas.

COMENTARIO

¿James Bond para Master System? Pues sí. Dos veces es mejor que una, porque su calidad técnica es simplemente fabulosa. El scroll multidireccional es hiperfluido y muy bonito. En definitiva, es totalmente recomendable, al tiempo que un auténtico placer visual. Y para Master System esto es una buena cosa. La manejabilidad de James es bastante buena, incluso podríamos decir que mejor que la de la versión para la Mega Drive, que ya es decir. La animación es realmente ejemplar, con disparos de pistola muy realistas. Si te gustan los juegos bastante difíciles pero muy interesantes, James Bond está hecho para ti. Si bien es cierto que no aporta ninguna innovación, es, por ejemplo, muy superior a Alien 3. Además cuenta con una banda sonora que recrea el tema musical de las películas, algo que ayuda sensiblemente. Un buen título.



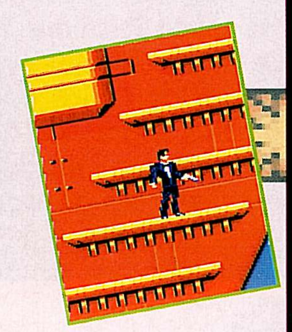
Recolecta todos los maletines. Al final del juego se contarán. Mata también a todos los guardas para ganar puntos. Avanza tranquilamente porque no tienes limitación de tiempo. Si el juego te parece muy fácil, cambia el nivel de dificultad (fácil, medio o difícil).



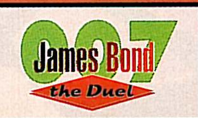
Los movimientos de cajas son muy frecuentes en el muelle, lo que no facilita para nada tu avance. Tendrás que pararte cada poco rato para que no te espachurren. Y atención, no se te ocurra saltar por los aires.

En el puente, un poco hacia arriba, encontrarás tres puertas de este tipo. Dispara contra ellas un montón de veces para que salte la cerradura y liberes a las guapas señoritas.

¡Disfruta del paisaje forestal! Pero nunca te fíes de las ramas de los árboles "A" porque caerán directamente a tus pies tratando de matarte, para sobrevivir sáltalas a toda velocidad. Evita de la misma manera las serpientes "B". No sólo te caerán encima sino que además su contacto es mortal. Utiliza las lianas al estilo de los monos ya que los árboles son muy grandes y demasiado altos para dejarte avanzar. Es sin duda una prueba de habilidad y destreza, rodeada de disparos de ametralladora. En cualquier momento puede surgirte un enemigo de las alturas...



■ MASTER SYSTEM ■



SONIDO



El tema de la banda sonora original es perfecto. Los efectos son mediocres.

GRAFICOS

De lo mejor para Master System



ANIMACION



Te sorprenderá agradablemente. Es fluida y constante.

MANEJABILIDAD

Mejor que en Mega Drive, aunque era difícil de mejorar.



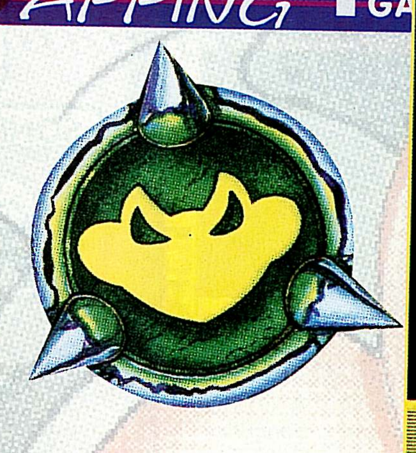
EDITOR: DOMARK
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: ACCION/PLATAFORMAS
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 2

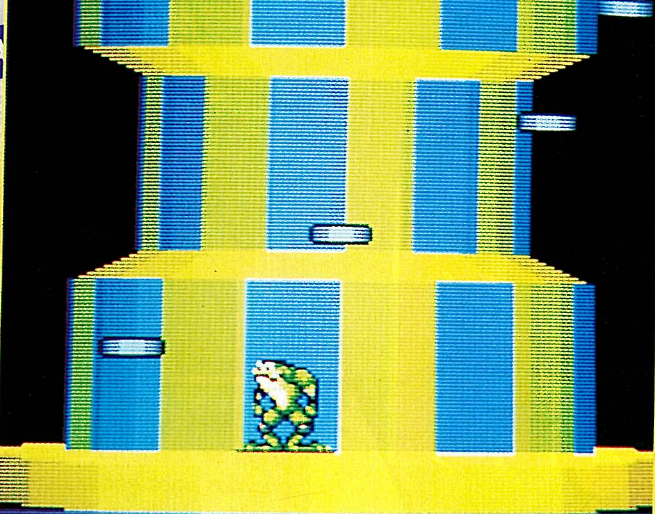


- + Sublime animación
- + Gráficos interesantes
- + Gran interés
- + Larga duración de cada vida
- - Un aire de cosa ya vista









En esta partida, de pura plataforma, todos los decorados se representan en 3D. Es suficiente saltar de bloque en bloque calculando el impulso convenientemente.

Battlet

Si sabes que se trata de dos pequeños sapos, no te parecerá raro. Pimple y Angelica, dos amigas de los Battletoads han sido secuestradas por Dark Queen, quien dice que cuenta con un arma infalible en el caso de que se prepare alguna represalia contra ella. No sólo amenaza a sus prisioneras, sino también a la Tierra entera y promete hacer saltar el mundo por los aires si no se cumplen sus deseos. Desde luego, plantea todo un reto.

¡Fíjate bien en la imagen! Al final de la cuerda te encuentras a dos enemigos. No te balancees demasiado y espera hasta que se acerquen para darles en la cabeza.



En el mundo de los hielos ten cuidado con los picos que hay debajo de tí y ojo con la velocidad porque derrapas fácilmente.

SAPOS AL RESCATE

Los únicos en el mundo capaces de rivalizar contra esta loca criminal son los sapos de combate (más conocidos como Battletoads).
Intervienen en muchas investigaciones policiales con la RAID cuando las situaciones son desesperadas. Gracias a este tipo de acciones es como han llegado a conseguir fama mundial. Con la ayuda de sus pies y sus puños, que manejan con gran soltura y habilidad, son capaces de acabar con cualquier problema, sin amedrentarse ante nada.
Las armas que utilizan, por ejemplo los bastones, se convierten en eficaces catapultas en sus expertas manos.
También pueden girar sobre sus talones y cabalgar un dragón gigante en décimas de segundo.
Como puedes ver, se han ganado a pulso el título de héroes y recuerdan mucho a los guerreros míticos de la antiguedad.

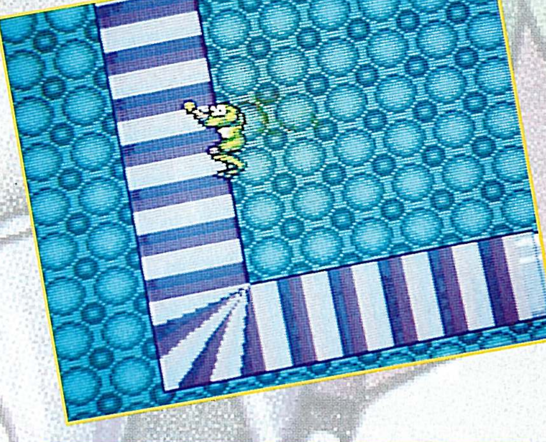
COMENTARIO

Este juego es uno de los mejores de un otoño caliente de novedades y representa una de las más apetecibles opciones para la Game Gear. Lo que prima fundamentalmente en él es la originalidad. Las escenas de combate son pintorescas y se desarrollan en unos decorados pocas veces vistos en la portátil de Sega. La vida del cartucho está asegurada porque es relativamente difícil terminar todas sus fases, especialmente aquellas en las que hay vehículos, ya que hay que memorizar casi por completo los recorridos para poder salir de los laberintos. No podemos hablas de estos sapos, sin hacer un paralelismo con el sublime Mickey 2. Estos dos son, sin duda, los mejores juegos de plataformas para la Game Gear (sin olvidar a Sonic 2, evidentemente).

¡DEPRIIIIIIISA!

Diferentes modos de locomoción para llegar lo más lejos, lo más alto, lo más rápido. En todo caso, frena un poco y luego acelera mucho para controlar a la máquina. Además tendrás que memorizar los recorridos y fijarte en todos los detalles con el fin de no perderte y llegar a la siguiente tentativa.

toads



Esta especie de serpiente gigante te sirve para seguir avanzando. Intenta llegar cuanto antes a la cabeza.

UNA SORPRENDENTE MANEJABILIDAD

Con ellos se puede hacer de todo: saltar, golpear, correr, golpear con la espalda, etc. Y para mejorar y complementar todo esto, existe una increíble variedad de niveles, todos ellos excepcionales. Podrás disfrutar de la aventura en mundos de fuego, de hielo e incluso en una fase 3D en la que tendrás que luchar contra un robot que dispara rayos láser. Por si esto fuese poco, tendrás la sensación de bajar haciendo rappel mientras te balanceas al borde de una cuerda... ¡ah! y al mismo tiempo tienes que eliminar adversarios. ¿Verdad que es de lo más original? Los modos de locomoción también son excepcionales. Al menos hay tres vehículos diferentes.
Como podrás comprobar, la diversión está garantizada durante muchas horas.



¡Este es el Boss del final! Es una mujer llamada Dark Quuen y es bastante agresiva. Para eliminarla avanza con cuidado y golpeala sin parar.

■ GAME GEAR ■

Battletoads

SONIDO



Las músicas y los efectos son muy buenos pars ser un cartucho de Game Gear

GRAFICOS

Simplemente excelentes. Y en todos los niveles



ANIMACION



Todos los scrolls son impecables y la 3D está hiper-bien generada

MANEJABILIDAD

Los sapos se manejan perfectamente en todas las fases del juego

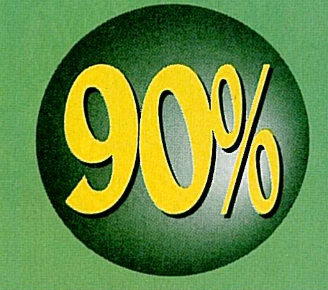


EDITOR: TRADEWEST
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 10
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS





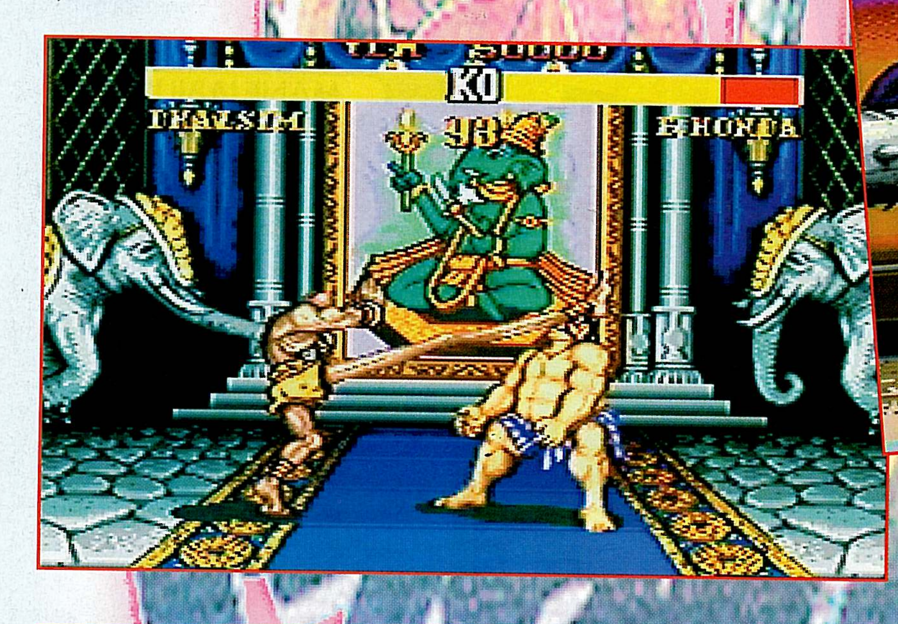
- Gráficos eputuflantes
- La variedad de la acción
- Carcajadas a go-go
- Una manejabilidad ejemplar
- Una verdadera 3D para Game Gear
- Los Battletoads



¡¡¡YA EST
STREET

Ya ha llegado a España el Street Fighter II y MEGAFORCE es la primera revista española que ha podido probar la versión definitiva de este megajuego. Aquí tienes en auténtica primicia las fotos más reales del juego más fuerte de este otoño. ¡Atrévete con 24Mbits de lucha!





Animación exquisita, gráficos excepcionales y fondos dignos de una película son las características que hacen de este cartucho una auténtica obra de arte en esto de los videojuegos.







Aquí tienes un buen ejemplo de la variedad de combates, escenarios y contrincantes que encontrarás en este fascinante juego de lucha.





Street Fighter II es el primer juego que hace uso del nuevo joypad de seis botones. Un dispositivo esencial si se quiere sacar el máximo partido al cartucho.















DUNE

Los adictos al mundo Sega están orgullosos de que "su" compañía sea la primera firma de vídeojuegos que haya lanzado un lector de CD-ROM. Pero esto sirve de muy poco si no hay juegos para este sistema. Afortunadamente, hay algunos títulos de gran calidad ya disponibles y otros en preparación, y hemos tenido la suerte de poder seguir de cerca el desarrollo de uno de ellos, Dune, que se está realizando en Francia.

El parecido con la pel°cula es muy alto.

Cada frase combina la sintetizaci¢n de voz con un movimiento facial muy concreto.

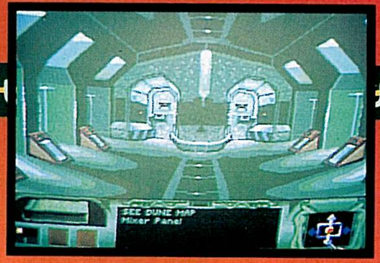
En la introducci¢n del juego tendr†s el placer de conocer a esta princesa, que te cuenta toda la historia.

Padishah, el emperador.

EL LIBRO

En 1955 Frank Herbert escribió una novela en la que aparecía un nuevo universo situado en un futuro muy lejano (aproximadamente, el año 1000 d.C.). Toda la galaxia estaba gobernada por un sólo emperador y toda la vida gira entorno al Epice, algo muy importante, de uso muy versátil y que s¢lo se podía encontrar en el planeta Dune. El control de este planeta y la extracción del Epice corren a cargo del duque Leto Atreädes, cuyo hijo Paul, se convierte en el protagonista de la novela. ¿Por qué? Pues porque debe enfrentarse al barón Harkonnen, un malvado que quiere apoderarse de todo el planeta y destronar a Leto. Paul tendrá que encontrar a los Fremens -habitantes de Dune-, descubrir su auténtico destino y... Bueno, será mejor que el resto lo leáis en el libro, porque el final es bastante especial..

Aquí el padre de Paul, el heroe del juego



Esta pantalla del juego muestra el interior del palacio de Leto.

LA PELICULA

Entre los muchos lectores entusiastas del libro estaba David Lynch, que decidió hacer una película. Lo hizo, y lo hizo bien: el ambiente es estupendo, la música de Toto encaja a la perfección y la realización es intachable, sobre todo en el aspecto de los efectos especiales, de modo que también constituía una buena base para el juego.

LOS ORIGENES DEL JUEGO

Dune se ha convertido en una obra maestra, casi clásica, hasta el punto de ser objeto de estudio para los estudiantes de Letras en Estados Unidos. La idea de hacer un juego sobre la novela no era nada mala, ya que el éxito comercial estaba asegurado, así que después de conseguir los derechos, la empresa encargó la realización del software a Philippe Ulrich y Rémi (Philippe es conocido por ser uno de los creadores de Pinball Wizard o El Capitán Blood). La versión de Dune para PC se hizo en 1992, y ésa es la versión que se está adaptando actualmente para el sistema Mega-CD, aprovechando sus mayores posibilidades.



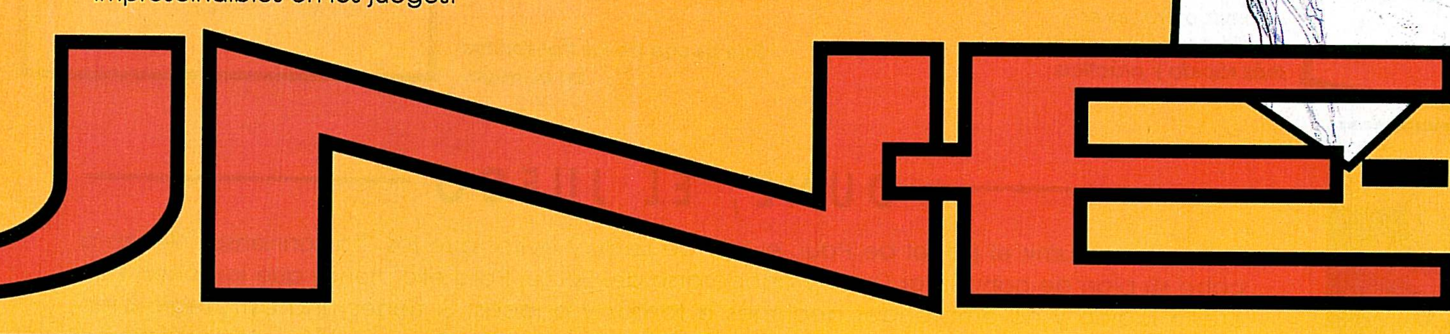
Aquí ves un boceto de Thufir Hawat.

LAS MODIFICACIONES

El tamaño de un CD puede ser hasta 500 veces superior al de un cartucho como Sonic, lo que redunda en una capacidad de almacenamiento muy grande. Un ejemplo es el sonido; en Dune puedes oír los diálogos entre los protagonistas de la historia, y estos diálogos son muy numerosos, dada la riqueza de la historia. Si fuera un cartucho para Mega Drive, no podríamos oír más que unas cuantas frases, mientras que el CD de Dune tiene dos horas enteras de voces digitalizadas para los diálogos, además de música, gráficos y lo demás.

¿ADIOS AL DIBUJANTE?

Algunos se preguntarán si, con todas esas imágenes digitalizadas, se acerca el fin de los dibujantes en el mundo de los videojuegos. La respuesta es muy simple: NO. Hay todavía muchas cosas que no pueden hacerse sin dibujantes, y posiblemente nunca se harán sin ellos. Hay muchos universos que se crean en su imaginación, muchos retoques fotográficos que se deben a ellos y muchos detalles personales imprescindibles en los juegos.



Y AUN HAY MAS

Gracias al CD-ROM, el jugador puede disfrutar de una imagen a pantalla completa con animación bastante rápida, e imágenes de algunos de los momentos más impresionantes de la película -en total, unos 20 minutos-. Uno de los aspectos más destacados es la participación de actores en el juego, participación que se hace más patente en el tema del sonido: así, cada frase tiene una entonación acorde con el momento preciso del juego, y puede llevar asociado un sentimiento de pánico, de alegría, de dolor... como en el cine.
De hecho, muchos actores conocidos se están interesando con este nuevo mercado que puede "dar de comer" a algunas estrellas y a más de un genio del doblaje, que quizá dentro de poco formen parte de nuestros juegos preferidos.



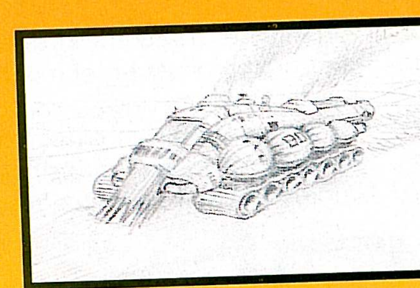
El kit de desarrollo para Mega-CD tiene un PC como pieza fundamental.

EL EQUIPO GANADOR

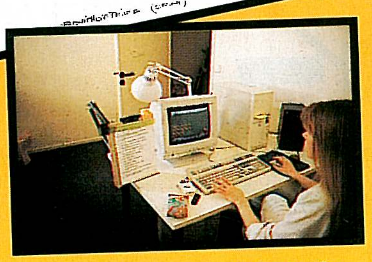
Como podéis ver, el desarrollo de un juego para CD-ROM no es igual que el trabajo con otros soportes clásicos, y si el equipo de programación tiene más libertad para trabajar (al fin y al cabo, hay más capacidad de almacenamiento, nuevos chips de sonido y de gráficos), también tiene más responsabilidad y está obligado a sacar el máximo provecho de las posibilidades que se le ofrecen. En este caso, la distribución de los papeles y de las tareas, que siempre es bastante concreta, evoluciona según aumentan las capacidades ofrecidas por el Mega-CD, pero la estructura es básicamente la misma de siempre. Hay un jefe de proyectos que se encarga también de la programación, y en Dune es Rémi Herbulot. Su esposa, Danielle, ha participado en la traducción y adaptación de los textos del juego (para la versión francesa) y se ocupa asimismo de la sincronización entre sonido e imagen en los diálogos franceses básicamente, debe coordinar los movimientos de labios de todos los personajes en cada una de las frases que se pronuncian en el juego. Hay otro hombre en el equipo, Jean-Jacques Chaubin, que controla el tema gráfico, mientras que Sohor Ty se hace cargo de la animación de los personajes y a Patrick Dublanchet se le asigna la adaptación a Mega-CD propiamente dicha. Nos quedan Didier Bouchon y Stéphane Picq, responsables del diseño exterior y de la música, respectivamente, y Philippe Ulrich, al que concierne todo lo relacionado con producción y dirección en Cryo. Por cierto, que la música de Dune es tan buena que se ha editado en un CD de audio por separado.

¿Te gusta el palacio del duque?

El "ornitóptero" es el medio de locomoción más rápido y práctico.



Este es uno de los transportes en el juego.

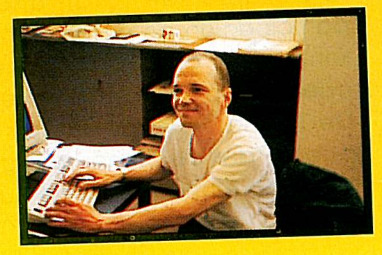


Sincronizar el movimiento de los labios del personaje con el sonido que emite es una tarea lenta, pero el resultado merece la pena.

DUNE, EL JUEGO

Tienes que asumir el papel de Paul, el hijo de Leto, y evitar que los "harkonnenses" lleven a cabo su plan de conquistar Dune y apoderarse del Epice. Para ello, tienes que imponerte un orden lógico y no emprender acciones a tontas y a locas. Si tienes una estrategia bien diseñada, tus enemigos no podrán vencerte, y podrás encontrar la solución al problema en un tiempo récord. Dune te envuelve enseguida en el ambiente del libro y te plantea una carrera contra-reloj intergaláctica, con un enigma y una gran aventura que requiere su buena dosis de reflexión.

Patrick Dublanchet "convierte" los datos a Mega-CD.



EL FUTURO PARA CRYO

La preparación de Dune ha copado gran parte de los esfuerzos de Cryo, que ha hecho frente al reto que supone trabajar con el nuevo soporte óptico de Sega. Pero no por ello van a detenerse ahí. Hay nuevos proyectos que pronto estarán listos, y como ejemplo podemos decir que el equipo que hace Dune está también preparando Speedy Gonzales, pero esta vez para Mega Drive. Quizás no tarde mucho en llegar al mercado.

¡LLEVATE UN MEGA-CD!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 1 Mega-CD al ganador de este sorteo.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo del Mega-CD no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de septiembre y termina el 16 de septiembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

¡Megacolega! El Mega-CD ya está aquí y MERGAFORCE está dispuesto a regalarte uno. Lo tienes fácil, basta con que te leas a fondo LA GUIA MEGA-CD y buscar la respuesta a las tres "preguntitas" que tienes a continuación.

Recuerda que cuando tengas las respuesta deberás llamar a la línea directa MEGAFORCE y decirles las contestaciones y tus datos personales. ¡Anímate!



MEGA DIVERTIDO

1 - ¿Qué versión del Mega-CD vende Sega en España: la 1 ó la 2?

2 - ¿Se pueden oír discos con el Mega-CD?

3 - ¿Qué consolas necesitas tener para usar el Mega-CD? ¿Tiene que estar encendida?



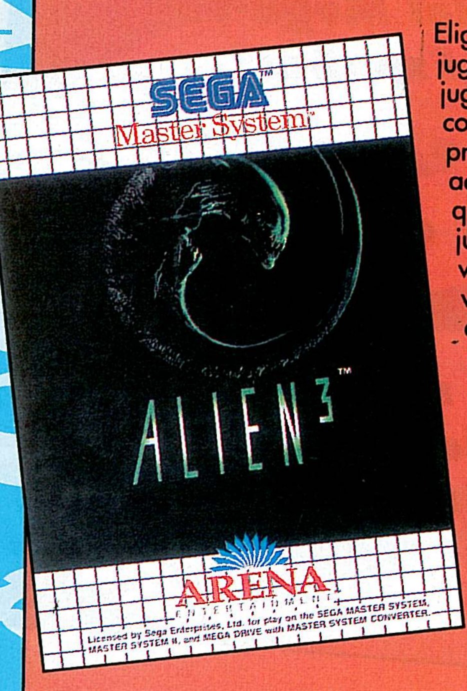
903 380 097

El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.

Los Secretos del MAESTRO SEGA

Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nada que se le resita, arma que no pueda conseguir, ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos para que saquen el mayor partido posible a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución

ALIEN 3



Elige el modo dos jugadores y comienza a jugar. para poder conseguir esta astucia el primer jugador debe acabar el nivel 1. Deja que muera el segundo jugador golpeándole tres veces contra los ventiladores. Entonces acaba con tu jugador el segundo nivel. Una vez que lo hayas terminado, verás como el jugador 2 empieza otra vez en el nivel 1 con vidas infinitas.



TINY TOON ADVENTURES

Con esta clave podrás acceder a todos los niveles:
NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY



NINJA GAIDEN





- Para ser invencible, la palabra que necesitas es "Nodie"
- Si quieres ir directamente al final teclea "Monty"

FANTASY ZONE



Para ver el fin "genérico" desfilar ante tus ojos, presiona en la página de presentación ARRIBA, botón 1, botón 2 y START.

ALESTE

Pulsa la pausa y presiona en este orden: ***ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, C, C, B, A*** y por último ***START***, conseguirás 20 créditos.



FACTORY PANIC



Aquí tienes los códigos:

Nivel 2: TSMDCV
Nivel 3: TTNDCV
Nivel 4: TVPDCV
Nivel 5: TZTDCV
Nivel 6: THBDCV
Nivel 7: THBEDW
Nivel 8: THBGFY
Nivel 9: THBKJC
Nivel10: THBSRK

GRANDSLAM TENNIS



Para ver el final del juego, utiliza el siguiente código:
END. ING. CH. ECK

CYBORG HUNTER



MASTER SYSTEM

- Para vencer al boss de los niveles C y E, dispara por encima y pasa por debajo de ellos cuando salten sin hacer nada.
- El boss del nivel F es más difícil de vencer por lo que deberás tener más reflejos.
- Pero como revancha, hay un truco infalible para Vipron (nivel G) que no funciona con los demás, consiste en utilizar la máquina voladora. Dispara y evita sus proyectiles de fuego y su ataque fulgurante antes de volver a disparar.

THE IMMORTAL



Cuando el nombre del nivel aparezca en la pantalla, mantén apretado el botón de START. Luego presiona el botón A y no lo sueltes hasta que aparezca la pantalla del juego. Cuando hayas soltado el botón, presiona el botón de pausa y serás invencible.

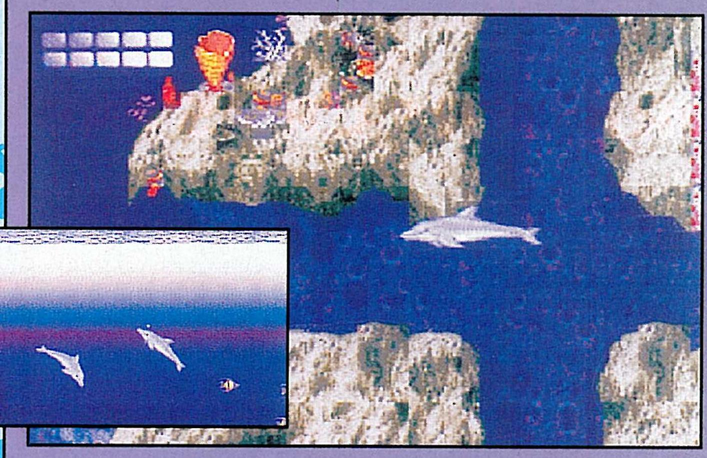
BASKET BALL NIGHTMARE

MASTER SYSTEM

Aquí tenéis algunos trucos para acabar con las criaturas de la montaña:

- Para regatear, colócate justo detrás de la criatura que tiene la pelota y persíguela presionando el botón 2.
- Trata de marcar canastas de tres puntos (la faena resultará más fácil si tiras de desde la esquina superior derecha de la línea de tres puntos), las criaturas siempre lanzan de dos puntos.
- Haz un montón de pases para no perder nunca la bola.
- Sigue de cerca a la pelota en todo momento para poder contraatacar rápidamente.

ECCO THE DOLPHIN



MEGADRIVE

Al empezar la partida, salta por encima del agua con mucho impulso y presiona el botón A y START a la vez. Después de la pausa déjate caer en el agua y presiona los tres botones de disparo a la vez. Ahora serás completamente invencible.

SPIDER-MAN



Una vez que tengas la llave en la fábrica de Electro, déjate caer hacia la izquierda de la pantalla hasta que veas aparecer una Game Gear en la pantalla. En lo sucesivo, cuando entres en tu habitación, presiona el botón A y podrás ofrecer a tu héroe un rato de diversión extra con Pac-Man.

AMERICAN PRO FOOTBALL

Para comenzar el juego con diecinueve victorias teclea:
FCFWWO77P6FQSSPBFDH72AX2FF



BUBBLE BOBBLE

Aquí tienes los códigos de los niveles en los que puedes enfrentarte a los monstruos:
Nivel 48: IEWABVRW
Nivel 80: IEQKIV74
Nivel 100: RY7CQK65
Nivel 148: VZCNVI47
Nivel 180: 3VEWWASR





TAZMANIA



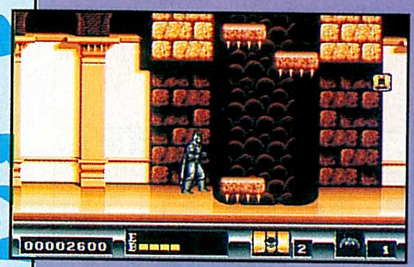
GAME GEAR

En el nivel 6, salta sobre las nubes en el siguiente orden: la de arriba, la de abajo, la de en medio, la de abajo, la de arriba y la de en medio. Una vez que lo hayas hecho, si te quedas sin energía, presiona varias veces el botón 2 hasta que estés en una plataforma desde la cual no tendrás necesidad de saltar.

BATMAN
REVENGE OF THE JOKER



En la pantalla de códigos de acceso, pon "5257". Luego presiona el botón A y verás como aparecen unos pequeños caracteres parecidos a un código. Entonces presiona IZQUIERDA y verás los códigos de todos los niveles, seguidos de dos ceros. Para acceder al nivel 4-3, por ejemplo, teclea "4300".



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Para evitar el tener que jugar a piedra papel o tijera, ve a visitar a cualquiera de los Boss y presiona START.

SKWEEK

Aquí hay varios códigos para cuando estés cerca del final:



Nivel 80: EAAE
Nivel 81: NAJG
Nivel 82: EAJN
Nivel 83: NJJP
Nivel 84: EAGG
Nivel 85: NALI

DRAGON CRYSTAL

GAME GEAR

Para vencer a las distintas bestias, excepto a las de Metal Orbes, es suficiente presionar el botón 2 y verás cómo se acercan a ti, con la condición de que no les des la espalda y no estés bastante cerca. Así podrás lanzarlas emboscadas y despacharlas una a una, porque son un montón. Pero tu nivel de vida descenderá en uno o dos puntos cada vez que lo hagas.

TERMINATOR 2
THE ARCADE GAME

MEGADRIVE

En la pantalla de presentación, presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Vuelve a repetir esta operación cuando empieces a oír la voz digitalizada de Arnold. Comienza a jugar con normalidad y en cualquier momento presiona Pausa y luego los botones B y C a la vez para pasar directamente al siguiente nivel.

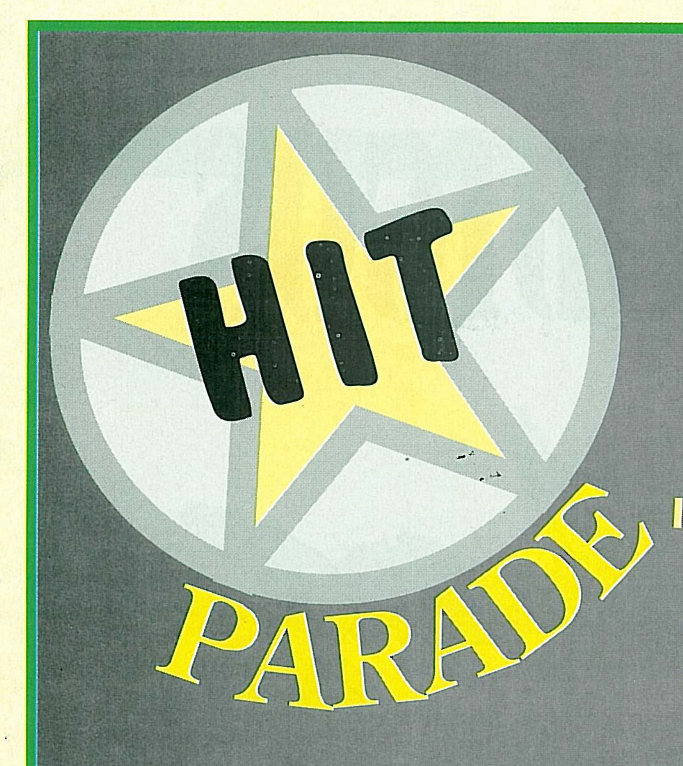


BOMBER RAID



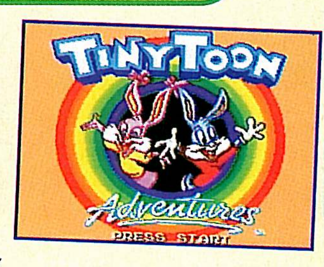
Cuando hayas sobrepasado el nivel 2 y pierdas, aparecerá en la pantalla "Game Over", entonces presiona el botón 1 y podrás continuar en donde lo dejaste.





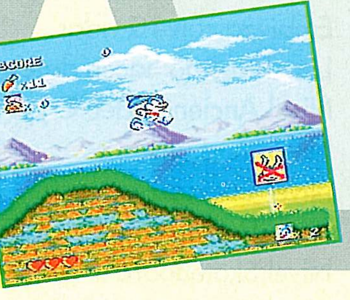
Lista de los juegos más vendidas durante el último mes realizada a partir de la información de ventas facilitada por Sega España.

MEGADRIVE



1. Fatal Fury
2. FlashBack
3. Tiny Toons
4. Super Kick Off
5. Global Gladiator
6. Another World
7. Streets of Rage 2
8. Side Pocket
9. Rolling Thunder 2
10. Two Crude Dudes

MASTER SYSTEM





1. Mickey Mouse 2
2. Global Gladiator
3. Rainbow Island
4. Taz-Mania
5. Sonic 2
6. Super Kick-Off
7. Batman Returns
8. Asterix
9. Alien 3
10. Lemmings

GAME GEAR

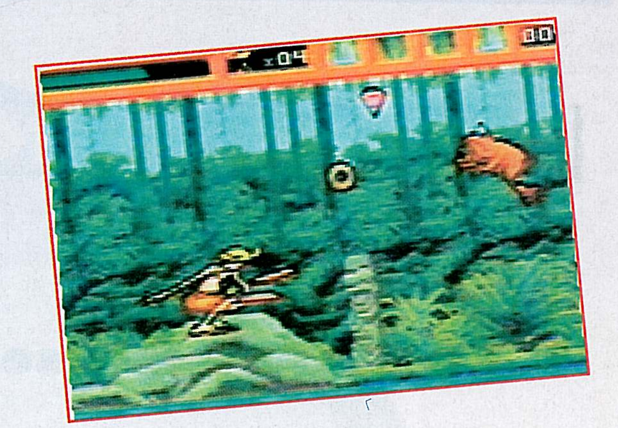
1. Global Gladiator
2. Mickey Mouse 2
3. Ariel
4. Home Alone
5. Sonic 2

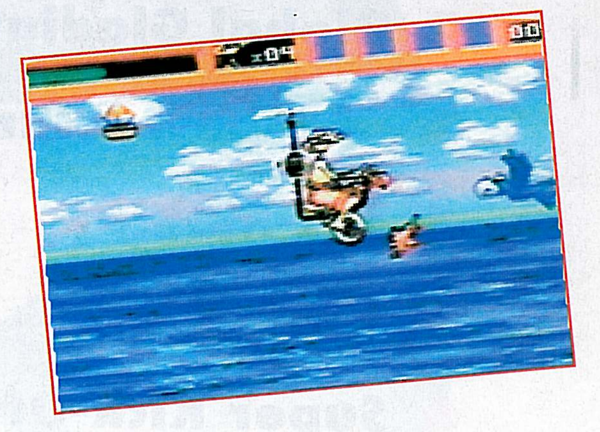
GAME GENIE MEGACODIGOS

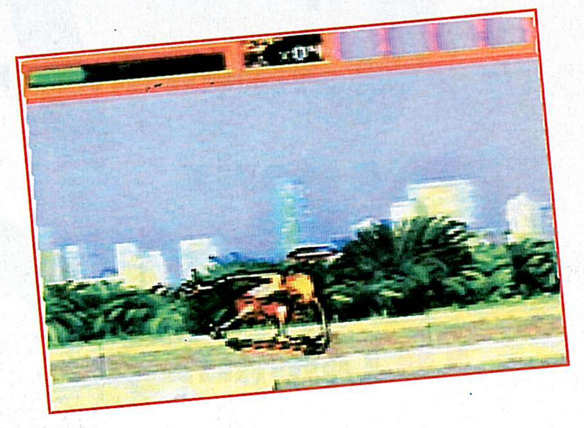
Greendog

Encuentra la tabla de surf más funky del planeta, rompe la maldición y conviértete en el surfero más alucinante de toda la costa.

Código DOG	Introducir	Efecto
1	ATNT-AA4E	Vidas infinitas
2	AYPA-AADE	Empieza con seis vidas
3	A2PA-AADE	Empieza con siete vidas
4	BEPA-AADE	Empieza con 10 vidas
5	ABYA-CAAN	Los clavos no hacen daño
6	AYNA-BE5Y	Nivel Ancient Aztec Crypt
7	A6NA-BE5Y	Nivel Mustique
8	BJNA-BE5Y	Nivel Curaçao
9	BNNA-BE5Y	Nivel Underwater Crypt Curaçao
10	BYNA-BE5Y	Nivel Skateboard 1
11	B2NA-BE5Y	Nivel Jamaica
12	B6NA-BE5Y	Nivel Skateboard 2
13	CENA—BE5Y	Nivel Saba
14	CJNA—BE5Y	Nivel Crypts después de Saba
15	CTNA-BE5Y	Nivel St. Vincent
16	CYNA-BE5Y	Final del nivel Skateboard
17	AACA-CAC4	Los refrescos no dan energía
18	AJCA-CAC4	Los refrescos dan menos energía
19	DTCA-CAC4	Los refrescos dan mucha energía
20	GACA-CAC4	Los refrescos dan toda la energía
21	AD8A-AACL	Los peces no hacen daño
22	AX8A-AACL	Los peces hacen mucho daño
23	CD8A-AACL	Los peces son devastadores
24	AC6A-AABG	Los pájaros no hacen daño
25	BC6A-AABG	Los pájaros hacen mucho daño
26	CC6A-AABG	Los pájaros son devastadores







GAME GENIE MEGACODIGOS

En este pinball no te conformes con lanzar la bola una y otra vez hacia la parte superior de la máquina. Atrévete con los desafíos más apabullantes en los niveles de bonus.

DRAGON'S FURY

Código Fury	Introducir	Efecto
1	AECT-BA3W	Empezar con una bola
2	AJCT-BA3W	Empezar con dos bolas
3	ATCT-BA3W	Empezar con cuatro bolas
4	AYCT-BA3W	Empezar con cinco bolas
5	A6CT-BA3W	Empezar con siete bolas
6	BJCT-BA3W	Empezar con diez bolas
7	B6CT-BA3W	Empezar con quince bolas
8	DECT-BA3W	Empezar con veinticinco bolas
9	GJCT-BA3W	Empezar con cincuenta bolas
10	KNCT-BA3W	Empezar con setenta y cinco bolas
11	NTCT-BA3W	Empezar con cien bolas
12	RE0A-A6WR	Bolas infinitas

MegaLectores

TOP SECRET

TINY TOON ADVENTURES (MD)

Jorge Hernández (Madrid)

Para abrir todos los niveles pon el dibujo de Bunny en la opción de passwaord y pulsa Star. Después introduce estas claves:

NGQQ WWQW QKWQ
QWWQ WGRY

De esta forma podrás entrar en cualquier nivel directamente.

Las passwords para los niveles más difíciles son:

Nivel 22:	GZBB	TXZB	LDBB	TXZK	LLDM
Nivel 24:	QJBB	TXZW	GLBB	TXZQ	DLGN
Nivel 26:	TJBW	HXBQ	ZKBW	HXBQ	ZGBT

La panTalla Loca



Pedro Barbero, un megalector de Madrid, nos pregunta por qué en MegaForce no hablamos de Mario y Nintendo. Aquí tenéis la respuesta. Mándanos una foto tuya si quieres ser el protagonista de este espacio.

MEGACONCURSO DE COMICS

¡¡¡OYE!!! Megaconsolero, ¿has mandado ya tu cómic al Primer Concursor MegaForce de Comics?

Aquí están los dos vencedores de este mes. Como podéis ver la historia es tan importante (o más) que el propio dibujo.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

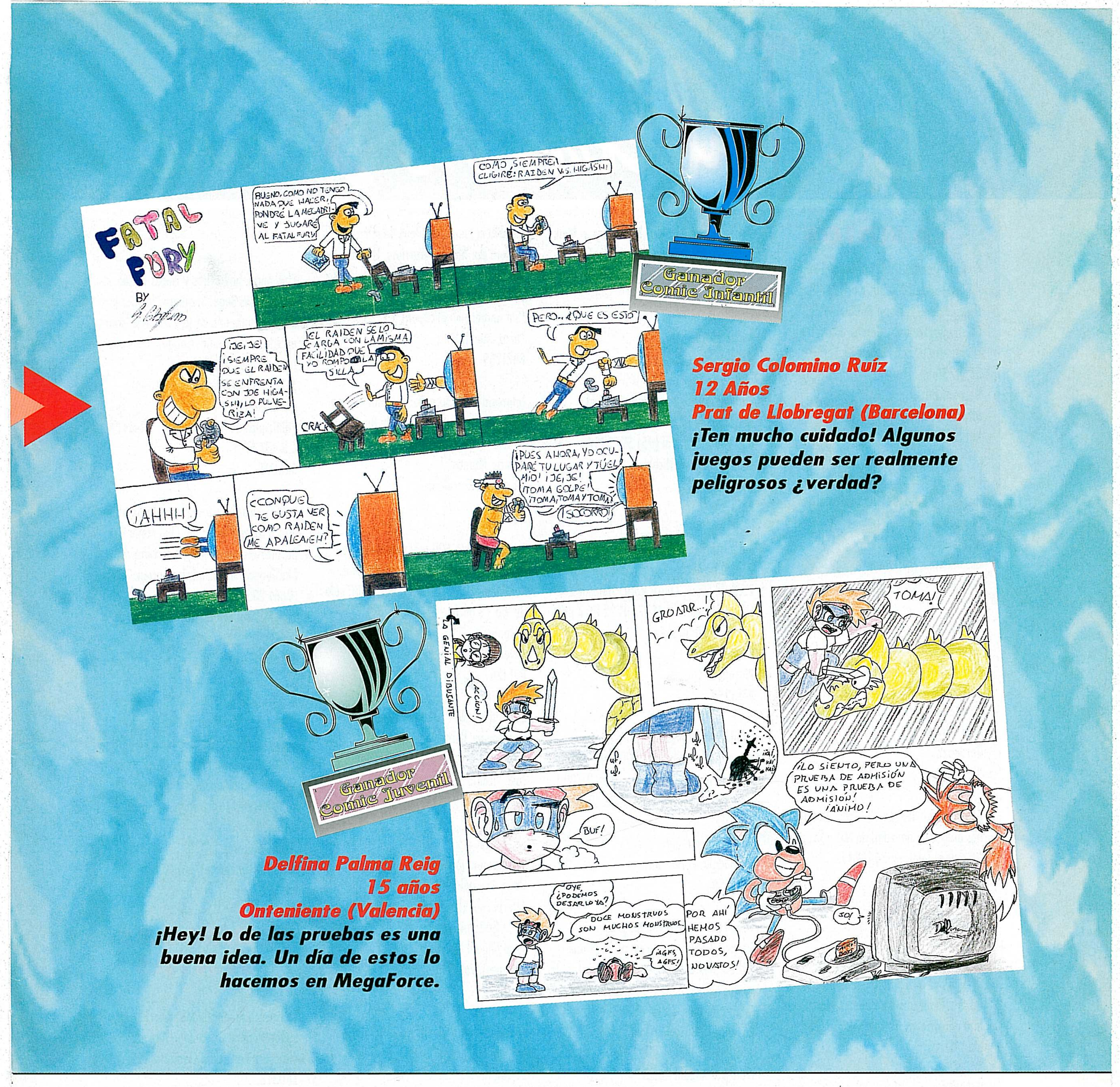
Tamaño:
20 cm. de ancho y 5cm. de alto o
20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.

Temas:
Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.

Enviar a:
MEGAFORCE / Concurso Comics
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona

Existen dos categorías: Infantil (hasta 12 años) y juvenil (de 12 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llevar escrito por detrás el nombre, la edad y la dirección completa del autor.



Sergio Colomino Ruíz
12 Años
Prat de Llobregat (Barcelona)

¡Ten mucho cuidado! Algunos juegos pueden ser realmente peligrosos ¿verdad?

Delfina Palma Reig
15 años
Onteniente (Valencia)

¡Hey! Lo de las pruebas es una buena idea. Un día de estos lo hacemos en MegaForce.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Sonic 2, Donald Duck por los siguientes titulos: Land of Illusion, Castle of Illusion, New Zealand History, Bubble Boble, Pacmania, Summer Games, Basketball Nightmare y Olimpic Games. Telf.: 3754736.
German Gil
Alfafar, Valencia
Ref.I247

Cambio juegos de Megadrive. Tengo 12 juegos. Interesados llamar al telefono 6658312.
Arturo Llovera
Castelldefels, Barcelona
Ref.I248

Cambio Terminator de Megadrive por alguno de los siguientes: Alien 3, Golden Axe 3, Holyfield Boxing, Wrestlemania, Xenon 2 o Blocks y similares. Telf.: 381429. Dejar en contestador.
Abel Blasco
Zaragoza
Ref.I249

Cambio Gameboy con 2 juegos por algunos juegos de novedad de MD o Super Nintendo. Telefono 3640245.
Ruben Rica
Madrid
Ref.I250

Desearia cambiar juego de Master System por otro juego. Cambio F-16, es un simulador bastante bueno, cambio por otro de carreras. Telf.: (93) 3507184.
Raul Llanos
Barcelona
Ref.I251

Cambio juego de Game Gear, Castle of Illusion por Kick Off, George Foreman Boxing o Turbo Challenge. Llamar de 12 a 1 y de 5 a 6 de la tarde. Telf.: 1858912.
Jorge Soriano
Alboraya, Valencia
Ref.I252

Vendo Ace of Aces por 3000 ptas. o bien cambio por alguno de su precio. Está nuevo. También cambio Sonic. Telf.: 6177582.
Olmo Del Egido
Mostoles, Madrid
Ref.I253

Cambio los juegazos Olympic Gold y Robocod, no dejeis pasar esta oportunidad y llamadme al (95) 5973052.
Francisco Javier Nicolas
Lebrija, Sevilla
Ref.I254

Me gustaria cambiar el juego Bubble Bobble de Master System por The New Zealand Story, Chuck Rock, Simpsons. Llamar al telefono (927) 422249. A partir de las 20:30 horas.
Jorge Martin
Plasencia, Caceres
Ref.I255

Vendo o cambio juegos para la Megadrive: Tazmania 5500 ptas, para la Master: Sonic 2 4000 ptas, Alien 3 4000 ptas. Preguntar por Dani. Telf.: (986) 401509.
Daniel Corsea
Redondelo, Pontevedra
Ref.I256

Vendo Game Geas con los juegos: Shinobi, Columns y Street of Rage por 18000 ptas o bien lo cambio por estos juegos de Megadrive: Thunderforce IV, Atomic Runner, Street of Rage 2 y Revenge of Shinobi. Llama al (956) 395225.
Francisco Miguel Nuñez
Trebujera, Cadiz
Ref.I257

Cambio o vendo juego Space Harrier nuevo, ya que lo tnego repetido (me tocó en un sorteo). Game Gear, fantástico Telf.: 4466772.
Seyre Martin
Madrid
Ref.I258

Cambio el juego Populous de Master System por Miracle Warriors, Ultima IV o Spellcaster. Por favor, llamar al teléfono (968) 460518.
(Sin nombre en el cupon)
Lorca, Murcia
Ref.I259

Intercambio Enduro Racer y Simpson por otro, preferiria que fuesen de Barcelona. Mi telf.: (93) 7741439.
Alberto Mateos
Martorell, Barcelona
Ref.I260

Cambio Amiga 500 más extras por consola Sega Megadrive más 20000 ptas. Teléfono.: (96) 5790954, por favor, sólo de 9 a 13 horas.
Antonio
Javea
Ref.I261

Cambio juegos de Master System. Interesados llamar por telefono al 3542050. Solo cambio en Barcelona.
Jose Vicente
Barcelona
Ref.I262

Intercambio juegos de MD (Sonic, Super Hang-On, Italia 90, Columns y Afterburner II) por alguno que mole. Telf.: 2425444.
Juan Miguel Martinez
Algemesí, Valencia
Ref.I263

Cambio Super Kick-Off para Game Gear por cualquier otro buen juego. Telf.: (98) 5640072.
Jorge Alvarez
Luarca
Ref.I264

Quiero cambiar Ghouls'n Ghosts y Action Fighter a ser posible por Mickey 1 o 2, Donald. Telf.: (943) 363989.
David Magdaleno
Lasarte, Guipuzcoa
Ref.I265

CONTACTOS

Club Sega, hay chicos y chicas de todas las consolas Sega. Si quieres formar parte de él, manda una carta y te enviaremos un carnet y haremos amigos y nos pasaremos trucos. Envia a:
Jesus Murat Guillen
padilla nº15
Villafranca de los caballeros, Toledo
C.P.45730
Ref.C91

Somos Ricardo y Jose Manuel y te animamos a formar parte del Club Mega Gear para cosolegas de MD y GG, para cambiar juegos, trucos e información. Telf.: (986) 205997.
Jose Manuel Garabatos
Vigo
Ref.C92

Hola consolegas, que tal estais. Mega animense y escriban al club Megasonic para Mega cambiar juegos de Megadrive y consultar sobre algunos Mega trucos aquí en Mega Lanzarote. Mi Mega telefono (928) 811104. Venga, no se Mega corten.
Nando Placeres
Arrecifel(Lanzarote), Las Palmas
Ref.C93

COMPRAS VENTAS

Se venden juegos de MS: Afterburner, Super Monaco GP, Golden Axe y Sonic. A 4000 pts. cada uno. Llamar al (927) 160316.
Alberto Gomez
Miajadas, Caceres
Ref.VC278

Master System 2, adaptadores mas control pad, Alex Kid, Golden Axe por 10000 ptas. Nueva. Llamar al 482705.
Jose Manuel Diaz
Cedeira, La Coruña
Ref.VC279

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Vendo Master System 2 sin estrenar. Incluye Alex Kid, Sonic y dos control pad. Todo por 12000 ptas. Telf.: (96) 5602640.
Francisco Jose Devesa
Novelda, Alicante
Ref.VC280

Vendo juego Game Gear, Out Run, con instrucciones a 3000 ptas. Juego Master System, Bonanza Bros con instrucciones a 3300 ptas., Golden Axe con instrucciones a 3300 ptas. Llamar al Telf.: (95) 4365773. De 14h a 16h.
Manuel Rodriguez
Sevilla
Ref.VC281

Vendo los juegos siguientes de Master System: Ninja Gaiden 2500 ptas., Asterix 3000 ptas., Sonic sin caja 2000 ptas. y Super Tennis 800 ptas. Todos por un precio de 7000 ptas. Telf.: 4495916.
Jorge Bagne
Hospitalet, Barcelona
Ref.VC282

Vendo Game Gear con nueve juegos entre ellos Sonic 1 y 2, Shinobi 2, etc... Por 48000 pesetas o la cambio por una Megadrive con varios juegos. Telf.:(93) 3493256.
Alex Rodriguez
Barcelona
Ref.VC283

Vendo Master System 2 con 3 juegos Out Run, Golden Axe y Alex Kidd. Tambièn con 1 pad. Todo por 6900. Telf.: 3531034.
David Lagunas
Barcelona
Ref.VC284

Vendo MS 2 con videojuego Alex Kidd, Sonic y Terminator al precio de 19000 pesetas Telf.: (5) 662534.
Ivan Martinez
El Entrego, Asturias
Ref.VC285

Vendo GG con los juegos: Shinobi, Columns y Street of Rage por 19500 ptas. Llamar al telefono (956) 395225.
Francisco Miguel Nuñez
Trebujena, Cadiz
Ref.VC286

Vendo dos juegos: The Revenge of Shinobi (MD) y Shinobi (GG) por 3000. Telf.: (986) 261438.
Marcos Martinez
Vigo, Pontevedra
Ref.VC287

Vendo Master System, 7 juegos más pistola. Precio: 35000 ptas. Perfecto estado. Llamar al 5126585.
Juan Morales
Alicante
Ref.VC288

Vendo consola Master System 2 por 20000 ptas. con los juegos: Alex Kid en Miracle World, Chuck Rock y The Cyber Shinobi, con un mando. La consola Master System tiene 3 meses y está en perfectas condiciones. Si quereis comprarla o negociar algún cambio, llamar al teléfono (986) 334475. Llamar cualquier dia de la semana de 3 a 7 de la tarde.
Oscar Lorenzo
Petelos-Mos-Veigadaña, Pontevedra
Ref.VC289

Vendo juego para Gameboy: Tetris (nuevo), a 3500. Telf.: 2242465.
Cristina Olsson
Malaga
Ref.VC290

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.

Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 17







¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

¿Hola Sonic, tengo un Megadrive y quisiera que me respondieras a estas preguntas:

1- ¿Qué puntuación le darías al juego World of Illusion?

2- ¿Qué puntuación le darías al Street of Rage 2?

3- ¿Con cuál te quedarías?

4- ¿Qué trucos hay en el juego Thunder Force IV? (además de los que vienen en las instrucciones)

5- En el Sonic, me han dicho que te puedes transformar, ¿es cierto?, y si lo es ¿cómo se hace?

6- ¿Qué juegos de baloncesto hay para la MD?

7- ¿Cuáles son los mejores?

Bueno, éstas son todas mis preguntas, hasta la próxima vez.

Federico Palacios
Granada

1- La puntuación que le daría al World of Illusion es de un 95%.

2- A este súper callejero cartucho le endosaría un 90%.

3- Si quieres que te diga la verdad, me quedaría con los dos, de ti depende la última decisión...

4- Durante la partida presiona la pausa y oprime ARRIBA, DERECHA, A, ABAJO, DERECHA, A, C, IZQUIERDA, ARRIBA y B. Pulsa después ARRIBA y conseguirás todas las armas. Nota importante: el truco sólo funcionará si no habéis cambiado nada del menú principàl del juego. También existe otro truco que consiste en pulsar A y START en la pantalla de presentación y aparecerá un nuevo menú de opciones en el que podremos ponernos hasta 100 vidas.

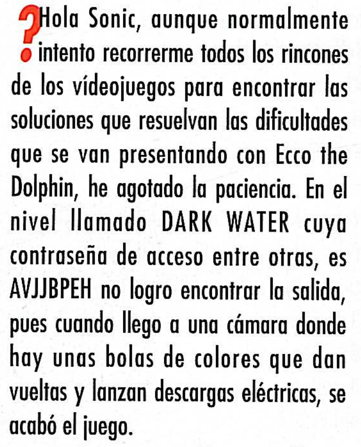
5- Cuando aparezca yo en la pantalla de presentación, pulsa ARRIBA, C, ABAJO, C, IZQUIERDA, C, DERECHA. Oirás un pitido. Presiona START y a continuación el botón A sin soltarlo, hasta que aparezca yo en pantalla. Entonces te aparecerán una serie de números y letras en la parte superior de la pantalla. Si pulsas ahora el botón B, el juego se detendrá y podrás escoger un objeto del juego con el botón A y colocarlo en pantalla mediante el pad para moverlo y el botón C para fijarlo. Si pulsas de nuevo el botón B, continuará el juego.



Si pones la pausa con el botón B, aparece en cámara lenta, y el C avanza fotograma a fotograma.

6- Tienes disponible los siguientes cartuchos sobre este deporte: Arch Rivals, Basketball, Bulls vs Lakers, David Robinson's Supreme Court, Jordan vs Bird, Pat Riley Basketball, Super Real Basketball y Team USA Basketball. Como puedes ver, puedes elegir entre bastantes títulos.

7- De la lista que te he mencionado antes destacaria David Robinson's Supreme Court y Bulls vs Lakers.



¿Hola Sonic, aunque normalmente intento recorrerme todos los rincones de los vídeojuegos para encontrar las soluciones que resuelvan las dificultades que se van presentando con Ecco the Dolphin, he agotado la paciencia. En el nivel llamado DARK WATER cuya contraseña de acceso entre otras, es AVJJBPEH no logro encontrar la salida, pues cuando llego a una cámara donde hay unas bolas de colores que dan vueltas y lanzan descargas eléctricas, se acabó el juego.

Fco. Castillo
Sant Feliu de Guixols,
Barcelona



Probablemente cuando leas estas líneas ya sepas la solución, pero por si acaso te remito al número 15 en donde encontrarás la segunda parte del Dossier dedicado a este juego.

¿Hola Sonic, tengo tres preguntas:

1- ¿Por qué es tan difícil el Sonic 2 para Game Gear? (me refiero al primer robot)

2- ¿Por qué son tan caros los cartuchos para Game Gear (respecto a los de ordenador)?

3- ¿Es técnicamente posible que salga el Street Fighter 2 para Game Gear?

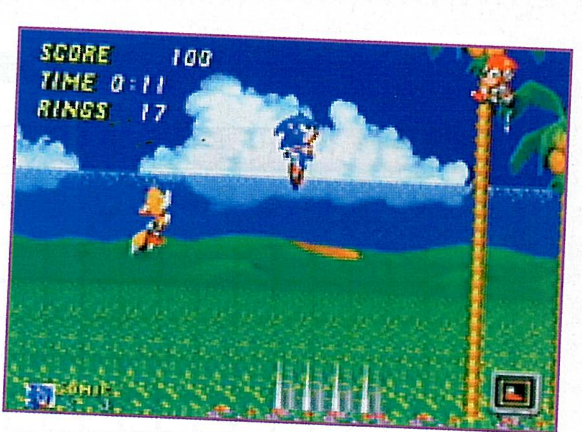
Gracias por recibir mi carta.

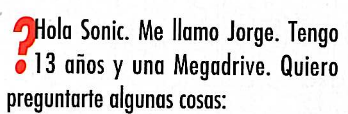
Raúl Carlavilla
Barcelona

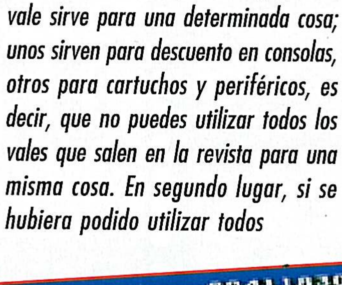
1- Para que no tengas tantos problemas, te daré un truco para poder empezar en cualquier zona y acto. Tienes que pulsar durante la presentación (cuando sale Tails corriendo) la diagonal abajo-izquierda junto con los botones 1, 2 y start. Mantenlo apretado y cuando veas que Tails parpadea, oirás un sonido. Suelta todos los botones y presiona start, y llegarás a tan codiciado menú.

2- Simplemente por el material empleado, ten en cuenta que es más sencillo un diskette que un completo circuito impreso de un cartucho.

3- Técnicamente es posible, pero como comprenderás, el juego perderá mucho, tanto en gráficos como en manejabilidad con la consiguiente pérdida de adicción, con lo que puede ser un cartucho nefasto e injugable que sólo aproveche la fama de la máquina recreativa para poder vender.







de Sonic



¿Hola Sonic. Me llamo Jorge. Tengo 13 años y una Megadrive. Quiero preguntarte algunas cosas:
1- Cuando haces algún truco en algún juego, ¿ese juego se puede estropear?
2- ¿Tiene la Megadrive alguna ventaja sobre el resto de las consolas de 16 bits?
3- ¿Sabes si el Final Fight del Mega-CD lo van a pasar a cartucho de Mega?
4- Por último, ¿me podrías decir cuál de estos juegos mola más: Sonic 2, Alien 3 o Street Fighter 2?
Gracias
Jorge Tarodo
Santander, Cantabria

1- No, los trucos que se realizan en los juegos no afectan para nada a la parte electrónica del cartucho.
2- Si hay algo en lo que en algunos cartuchos ha destacado ha sido en el sonido, aparte que Sega tiene buenos compositores japoneses que realizan las bandas sonoras de los juegos a la perfección.
3- De momento no se tiene noticia de que la versionen para Megadrive. Es de suponer que siendo como es el lanzamiento en Mega-CD, y sabiendo que éste es un periférico que para funcionar tiene que estar conectado a la Megadrive, es poco probable que se versione para esta última.
4- ¿Tú que crees? ¡Pues Sonic 2! (...Es que soy un poco modesto, sabes) Pero como segunda opción, el esperado Street Fighter 2.

¿¡Hola Sonic! Me llamo José, tengo la Master System 2 y me gustaría que me respondieras a estas preguntas:
1- ¿Existe o existirá algún convertidor para poner los juegos de Megadrive o Game Gear en la Master?
2- ¿Está en Sega alguno de estos juegos? Snow Brothers y Dynablaster.
3- ¿Saldrá "Bola de Dragón" (Goku) en las consolas Sega?
4- En la revista de Marzo ponía que en la de Abril se regalaban descuentos de 5.000 ptas., para comprar en las tiendas Canadian. Si yo compro 5 revistas, tengo 5 vales, ¿los podría utilizar para comprar una Game Gear? Es decir, quiero comprar un Game Gear con 5 vales descuento.
Jose Becerra
Sevilla

1-Esta pregunta me la soleis hacer muy a menudo, pero insisto que nunca saldrá ningún convertidor con el que sea posible utilizar los cartuchos de Megadrive en Master System. Es como si quisieras colocar un motor de un Mercedes en un Mini. A parte que ello supondría una perdida de dinero por parte de Sega, ya que todos comprarían el convertidor y no la Megadrive.
2- El único que de momento existe para Megadrive es Snow brothers, una espléndida conversión del divertido juego de las recreativas. Habrá que esperar un poco antes de que estos simpáticos personajes lleguen a España.
3- Según noticias de Japón, se está comercializando la versión Megadrive de este juego, que como supondrás está haciendo furor allí en oriente.
4- Lo lamento pero no es tán fácil como me lo describes, en primer lugar, cada vale sirve para una determinada cosa; unos sirven para descuento en consolas, otros para cartuchos y periféricos, es decir, que no puedes utilizar todos los vales que salen en la revista para una misma cosa. En segundo lugar, si se hubiera podido utilizar todos los vales para un determinado artículo, Canadian saldría perdiendo, ya que sería regalar prácticamente los artículos.

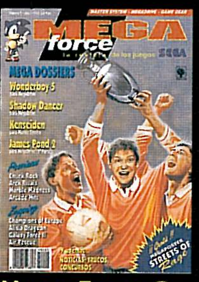
¿Hola Sonic, me llamo Antonio José y tengo que consultarte algo para la Megadrive:
1- He visto el reportaje del C.E.S. de las Vegas que hicisteis y quisiera saber si el juego de las Tortugas Ninja (The Hyper Stone Heist) está a la venta. Y si lo está cuánto vale.
2- Quisiera saber si está el juego New Zealand Story en Megadrive. Y si no lo está, cuando lo van a sacar.
Adiós Sonic.
Antonio José Abad
Torre de la Horadada, Alicante

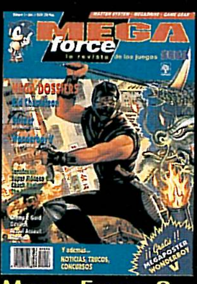
1- Efectivamente, está ya a la venta y su precio ronda las 7.990 ptas.
2- De momento no se tiene noticia de la conversión de este estupendo juego a la Megadrive.

¿Hola Sonic: ¿Me podrías aconsejar un juego bueno, para la Game Gear? ¿Cuál me aconsejas, el Out Run o el Rally Challenge?
Hasta luego Super Sonic.
Alfonso Espinosa

1- Una de las últimas novedades, y que se puede convertir en uno de los éxitos de la temporada para la Game Gear, es Defenders of Oasis, una fantástica aventura con escenas animadas hasta ahora impensables en una Game Gear.
2- Sin dudarlo ni un segundo prefiero el Out Run, un clásico de Sega que hizo de esta compañía uno de sus mejores éxitos tanto en ordenadores como en salones recreativos. Una característica peculiar es que esta versión tiene el modo "battle" con el que disputas la carrera contra otro coche que maneja la propia consola.




Mega Force 1


Mega Force 2

Mega Force 3

Mega Force 4

Mega Force 5

Mega Force 6

Mega Force 7

Mega Force 8

Mega Force 9

Mega Force 10

Mega Force 11

Mega Force 12

Mega Force 13

¡ DE PELICULA !

NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
CODIGO POSTAL __________ POBLACION __________
PROVINCIA __________ TELEFONO __________

FORMA DE PAGO:
☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA C/ Córcega 267, principal 2º, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**
☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**



-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:

EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2º, 0808 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

Un regalo para divertirse aprendiendo.

BBC

Cursos de idiomas en video para niños

MUZZY

EXITO MUNDIAL

Sabemos que un niño está capacitado para hablar un segundo idioma incluso antes de poder leer y escribir en su propia lengua.
Ahora, sus hijos podrán hablar un segundo idioma utilizando el más original método de enseñanza hasta ahora conocido.

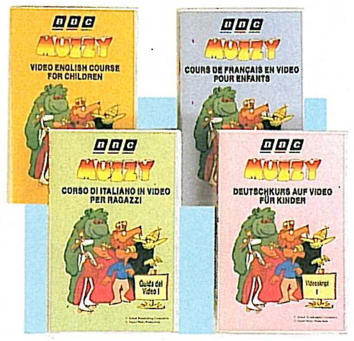
El sistema MUZZY, ha sido creado por la BBC de Londres, principales expertos en la enseñanza a través del entretenimiento. Esta colección está diseñada para niños en edades comprendidas desde los 4 a los 12 años.

MUZZY utiliza la animación en colores, con canciones y encantadores personajes, para que puedan aprender un segundo idioma de una manera natural.

Este método incluye todo lo necesario para que sus hijos comiencen a dominar un segundo idioma. Cada curso comprende 2 niveles de lenguaje: principiantes y post-principiantes.

OFERTA ESPECIAL DESDE: 9.900 ptas.





Cada nivel consta de 4 videocassettes de 45 minutos cada uno (2 con el nuevo idioma y 2 con la versión española, que les servirá como referencia y ayuda), además de un libro con el guión de los videos incluyendo su versión en español.

Consiga ya el curso de idiomas en video para niños MUZZY. Sus hijos se lo agradecerán.

CUATRO IDIOMAS: INGLES, FRANCES, ITALIANO, ALEMAN

¡¡regalo seguro!!



Si elige sólo un nivel, puede escoger una de estas dos películas como regalo y si ha escogido los dos niveles le regalamos las dos películas.
Su precio habitual en cualquier establecimiento es de 2.995 ptas. cada una.

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL CURSO DE IDIOMAS EN VIDEO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el curso de idiomas en video que a continuación señalo más 900 ptas. de gastos de envío y manipulación por Ochoa

		SUMA
☐ Curso de Inglés Nivel 1 9.900ptas.	☐ Curso de Inglés Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Francés Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Francés Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Alemán Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Alemán Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Italiano Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Italiano Nivel 2 9.900 ptas.	
	TOTAL	

☐ Si sólamente ha elegido un nivel, indique la película de regalo elegida ____
☐ Si ha elegido los dos niveles de cualquier idioma las dos películas de regalo ya son suyas.

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION C.P.
POBLACION PROVINCIA
TELF. FECHA NACIMIENTO FIRMA X
N.I.F.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

REF: MF.

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:
MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4
28015 Madrid

Si desea recibir rápidamente su pedido llame al
(91) 547 21 21 - 542 25 20
...o mande este cupón por fax llamando al:
(91) 559 63 99

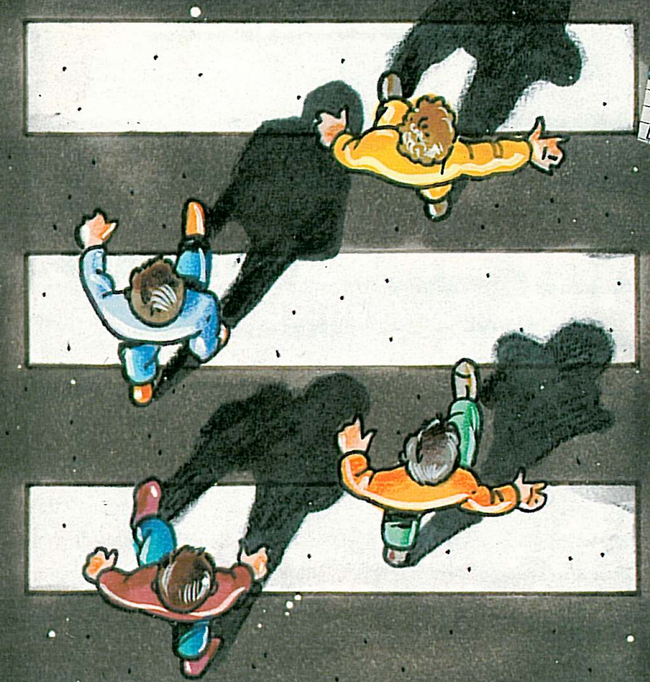
MOVIERECORD DIRECT

GAME GEAR

LLEVATELA DE CALLE POR 15.900 PTAS.



GAME GEAR, la aventura en su máxima expresión. ¡Llévatela de calle!. Un pasaporte de lujo para recorrer el mundo. GAME GEAR. La portátil color con más de 150 juegos a un precio de lo más osado. ¡ Tan sólo 15.900 ptas! (I. V. A. INCLUIDO). Y cuando la emoción te supere....¡ también convertible en tele!, tómate un descanso. GAME GEAR. Consíguela con el Columns, el mejor juego de habilidad con más de 100 fases. ¡Llévatela de calle!.



LA LEY
SEGA
DEL MAS FUERTE

Unitros